

Przepisy WPA

Opracował: Waldemar Dębski – Instruktor ds. Przepisów EPBF (wersja 21/12/2007, obowiązująca od 1/1/2008)

Aktualizacja: Adam Gajda – Przewodniczący Krajowej Komisji Sędziowskiej PZBil (wersja 15/03/2016)

Aktualizacja: Waldemar Dębski, Maciej Grzegorz Lesiak, Maciej Szczawiński (wersja 3/12/2020)

Spis treści

1 Przepisy Ogólne.....	6
1.1 Odpowiedzialność i zobowiązania zawodnika	6
1.2 Rozgrywka o rozbicie	6
1.3 Dozwolone wyposażenie.....	7
1.4 Repozycjonowanie bil	7
1.5 Bila biała „z ręki”	7
1.6 Zagrania deklarowane (nominowane)	8
1.7 Bila poruszająca się samoczynnie	8
1.8 Przywracanie pozycji bil	8
1.9 Ingerencja z zewnątrz	8
1.10 Kwestionowanie decyzji i protesty dotyczące orzeczeń sędziowskich	8
1.11 Poddanie meczu	9
1.12 Sytuacja bez wyjścia / nierozstrzygnięta.....	9
2 Odmiana 9-bil.....	10
2.1 Rozgrywka o rozbicie	10
2.2 Ustawianie bil do rozbicia	10
2.3 Prawidłowe zagranie rozbijające	10
2.4 Drugie zagranie w partii – „push out”	10
2.5 Kontynuacja gry	10
2.6 Repozycjonowanie bil	11
2.7 Faule.....	11
2.8 Przewinienia szczególne.....	11
2.9 Partia nierozstrzygnięta	12
3 Odmiana 8-bil.....	12
3.1 Rozgrywka o rozbicie	12
3.2 Ustawianie bil do rozbicia	12
3.3 Prawidłowe zagranie rozbijające	12

3.4 Stół „otwarty” / Wybór grupy bil	13
3.5 Kontynuacja gry	13
3.6 Zagrania deklarowane (nominowane)	13
3.7 Repozycjonowanie bil	13
3.8 Przegranie partii	13
3.9 Faule	14
3.10 Przewinienia szczególne	14
3.11 Partia nierozstrzygnięta	14
4 Odmiana „14.1_kontynuacja”	15
4.1 Rozgrywka o rozbiecie	15
4.2 Ustawianie bil do rozbiecia	15
4.3 Prawidłowe zagranie rozbijające	15
4.4 Kontynuacja gry i wygrana	15
4.5 Zagrania deklarowane (nominowane)	15
4.6 Repozycjonowanie bil	16
4.7 Punktacja	16
4.8 Ponowne ustawianie bil – sytuacje wyjątkowe	16
4.9 Faule	17
4.10 Faul rozbiecia	17
4.11 Przewinienia szczególne	17
4.12 Sytuacja nierozstrzygnięta	18
6 Faule	19
6.1 Bila biała w łuzie lub poza stołem	19
6.2 Niewłaściwa bila uderzona jako pierwsza	19
6.3 Brak kontaktu bili z bandą	19
6.4 Brak kontaktu stopy z podłożem	19
6.5 Bila wybita poza stół	19
6.6 Dotknięcie bili	19
6.7 Podwójny kontakt / Bile „zamrożone”	19
6.8 Zagranie pchnięte	20
6.9 Bile w ruchu	20
6.10 Nieprawidłowe pozycjonowanie bili białej	20
6.11 Nieprawidłowe zagranie z pola bazy	20
6.12 Kij położony na stole	20
6.13 Zagranie poza kolejnością	20

6.14 Błąd trzech kolejnych fauli	20
6.15 Powolna gra / opóźnianie gry	21
6.16 Faul z udziałem szablonu	21
6.17 Niesportowe zachowanie.....	21
7 Przepisy i regulacje dotyczące gry na wózkach inwalidzkich	21
8 Definicje używane w Przepisach	22
8.1 Stół i jego części	22
8.2 Zagranie (uderzenie, strzał – ang. shot).....	23
8.3 Bila wbita.....	23
8.4 Kontakt bili z bandą.....	24
8.5 Bila wybita poza stół	24
8.6 Bila biała w łuzie (ang. scratch)	24
8.7 Bila biała (ang. cue ball)	24
8.8 Bile obiektowe (ang. object balls).....	24
8.9 Set	24
8.10 Trójkąt (ang. rack)	24
8.11 Zagranie rozbijające (ang. break shot).....	25
8.12 Podejście (ang. inning)	25
8.13 Pozycja bili.....	25
8.14 Repozycjonowanie bil	25
8.15 Przywracanie pozycji bil	25
8.16 Skok (ang. jump shot)	25
8.17 Zagranie bezpieczne (ang. safety shot).....	25
8.18 Nieczyste uderzenie (ang. miscue).....	26
9 Odmiana 10-bil.....	27
9.1 Rozgrywka o rozbicie	27
9.2 Ustawianie bil do rozbicia	27
9.3 Prawidłowe zagranie rozbijające	27
9.4 Drugie zagranie w partii – „Push out”	27
9.5 Zagrania deklarowane.....	27
9.6 Zagranie bezpieczne.....	28
9.7 Wbicie niezadeklarowane	28
9.8 Kontynuacja gry	28
9.9 Repozycjonowanie bil	28
9.10 Faule.....	28

9.11 Przewinienia szczególne.....	29
9.12 Partia nierozstrzygnięta	29
Regulacje do Przepisów WPA.....	30
R1 Decyzje administracyjne	30
R2 Wyjątki od Przepisów.....	30
R3 Ubiór zawodników	30
R3.1 Mężczyźni.....	30
R3.2 Kobiety	30
R4 Szablon do ustawiania bil.....	31
R4.1 Umieszczenie szablonu	31
R4.2 Usuwanie szablonu	31
R4.3 Specyfikacja szablonu	31
R5 Sędzia „na Sali gier” (ang. „area” referee).....	31
R6 Karanie niesportowego zachowania.....	32
R7 Protesty i odwołania	32
R8 Obowiązki Sędziego	32
R9 Partycypacja Sędziego.....	33
R10 Odmiana 8-bil (uzupełnienie)	33
R11 Przywracanie bil na pozycje	33
R12 Akceptacja wyposażenia i warunków do gry	33
R13 Opróżnianie łuz	33
R14 Przerwa w grze / „czas” (ang. time out)	34
R15 Kolejność zagrań rozbijających	34
R16 Intencjonalne ustawianie bil do rozbicia w odmianę 9-bil	34
R17 Dodatkowe wymogi zagrania rozbijającego	35
R18 Zasada Trzypunktowego Rozbicia	35
R19 Zmiana toru przemieszczania się bili białej przy zagraniu rozbijającym.....	35
R20 Pomiar czasu (ang. shot clock).....	35
R21 „Faule tylko na bili białej”	36
R22 Spóźnienia	36
R23 Zapobieganie ingerencji z zewnątrz.....	36
R24 Instruktaż (ang. coaching).....	36
R25 Nieprzewidziane sytuacje	37
R26 Miejsce przebywania zawodnika w trakcie meczu	37
R27 „Równoczesny” kontakt bil.....	37

R28 Potwierdzenie bil „zamrożonych” 37

Na podstawie Wielkiego słownika ortograficznego PWN, wyd. II, 2006, rozdziału [91] 18.34. Nazwy pospolite użyte w funkcji nazw własnych autor niniejszego opracowania używa wielkich liter dla wyrażień, które traktuje ze względu na specyfikę tego dokumentu jako nazwy własne, np. Przepisy, Dyrektor Turnieju, Regulacje, Sędzia, Sędzia Główny, itp.

Komentarz do opracowania: rodzaj męski został użyty jako obowiązujący, dla uzyskania przejrzystości tekstu. Sformułowanie: „odmiana gry” (gier) określa tu konkretną dyscyplinę sportu rozgrywanego pod auspicjami Polskiego Związku Bilardowego.

1 Przepisy Ogólne

Następujące Przepisy Ogólne mają zastosowanie we wszystkich odmianach gier omówionych w niniejszych Przepisach, chyba że przepisy szczegółowe dla danej odmiany stanowią inaczej.

Dodatkowo, odrębny zbiór Zasad zwany Regulacjami, omawia detale nie będące Przepisami w swej istocie, np. wytyczne do przeprowadzania turniejów sportowych.

Wszystkie odmiany sportów bilardowych rozgrywane są na specjalnie do tego celu skonstruowanym, płaskim stole pokrytym suknem i otoczonym (ograniczonym) bandami. Zawodnik używa kija bilardowego (zakończonego kapką) do uderzania w bilę białą, która z kolei uderza w pozostałe, kolorowe bile (zwane obiektowymi). Celem gry (w bilardzie kieszeniowym) jest umieszczenie bil kolorowych w łuzach, zlokalizowanych pomiędzy poszczególnymi bandami (w narożnikach i pośrodku długich boków stołu). Odmiany gier różnią się od siebie schematami trafiania poszczególnych bil kolorowych oraz wymogami do spełnienia w celu osiągnięcia wygranej.

1.1 Odpowiedzialność i zobowiązania zawodnika

Jest obowiązkiem zawodnika posiadać pełną znajomość i orientację w zakresie Przepisów, Regulacji i harmonogramów rozgrywek, zarówno tych stosowanych ogólnie jak i dotyczących poszczególnych imprez. Jakkolwiek organizatorzy turniejów podejmują wszelkie działania zmierzające do umożliwienia pełnego dostępu do stosownych informacji, odpowiedzialność za powyższe spoczywa ostatecznie na zawodniku. Nawet wystąpienie zaniedbania w udzielaniu lub dostępie do informacji nie jest podstawą do zadośćuczynienia; konsekwencje braku orientacji w sytuacji bieżącej lub/i w przepisach ponosi zawodnik.

1.2 Rozgrywka o rozbicie

Rozgrywka o rozbicie jest dla każdego z zawodników pierwszym zagranem w meczu, na jej podstawie ustala się zawodnika, któremu przysługuje prawo do decyzji o tym kto, jako pierwszy, wykona zagranie rozbijające. Sędzia (lub zawodnicy) ustawia dwie bile (wskazówka: dwie bile białe) w polu bazy, tuż przy linii bazy po obu stronach linii długiej (osi podłużnej stołu). Zawodnicy powinni zagrać bile mniej więcej równocześnie i spowodować, aby po kontakcie z górną bandą stołu każda z nich powróciła możliwie najbliżej dolnej bandy. Wygrywa zawodnik, którego bila zatrzymała się bliżej dolnej bandy.

Zawodnik przegrywa rozgrywkę o rozbicie natychmiastowo, jeśli jego bila:

- (a) przekroczy linię długą stołu,
- (b) dotknie górnej bandy więcej niż jeden raz,
- (c) wpadnie do łuz lub wypadnie ze stołu,
- (d) dotknie bocznych band,
- (e) przekroczy swym obwodem linię pola gry wyznaczoną przez dolną bandę.

Dodatkowo, jakikolwiek faul na bili białej (z wyjątkiem [6.9 Bile w ruchu](#)) również powoduje natychmiastowe przegranie rozgrywki o rozbicie.

Powtórzenie rozgrywki o rozbicie następuje, jeśli:

- (a) jeden z zawodników zagra bilę po kontakcie bili przeciwnika z górną bandą,
- (b) Sędzia nie może jednoznacznie wizualnie stwierdzić, czyja bila jest bliżej bandy,
- (c) obydwie zagrania spełniają warunki natychmiastowej przegranej.

1.3 Dozwolone wyposażenie

Sprzęt musi spełniać wymogi obowiązującej [Specyfikacji Technicznej WPA](#). W szczególności, zawodnikom nie wolno używać nowatorskiego, niespotykanego wyposażenia do gry. Pojawienie się takowego lub zamiar jego ewentualnego zastosowania należy natychmiastowo skonsultować się z Dyrektorem Turnieju. Sprzęt musi być zawsze używany zgodnie z jego zamierzonym przeznaczeniem, wg powszechnie funkcjonujących zasad. Poniżej przedstawione jest tradycyjne wyposażenie oraz jego zwyczajowe zastosowanie i ograniczenia:

- (a) kij – zawodnikowi wolno zmieniać kije w trakcie meczu, używać różnych ich rodzajów (do rozbijania, do skoków, do gry), wolno używać wkręcanych lub wsuwanych przedłużeń kija;
- (b) kreda – dozwolone jest użycie kredy do nakładania na kapkę, kolor kredy musi być utrzymany w tonacji sukna stołu, na którym rozgrywany jest mecz;
- (c) podpórki, wsporniki – dozwolone jest jednoczesne użycie najwyżej dwóch przyrządów (w dowolnej konfiguracji) do podparcia kija w trakcie wykonywania zagrania; zawodnikowi wolno użyć własnego przyrządu, jeśli ten jest podobny do używanych standardowo;
- (d) rękawiczka – dozwolone jest użycie tradycyjnej rękawiczki bilardowej;
- (e) talk – użycie talku jest limitowane do ilości nie zanieczyszczającej otoczenia (stołu, stolika, podłogi, itp.); podlega to wyłącznej ocenie Sędziego.

1.4 Repozycjonowanie bil

Bile są repositionowane (przywracane do gry na stole) poprzez umieszczanie ich (ich środka) na linii powrotów, rozpoczynając od punktu głównego, następnie możliwie najbliżej tego punktu kolejno w kierunku górnej bandy, bez przemieszczania bil już się tam znajdujących. Jeśli bila nie może być umieszczona na punkcie głównym, powinna zostać umieszczona tak, aby się stykała z zajmującą tam miejsce bilą lub możliwie najbliżej, ale bez przemieszczania tej bili. Jednakże, jeśli zajmującą tam miejsce bilą jest bila biała, bila repositionowana powinna być umieszczona możliwie najbliżej tej bili, ale nie może się z bilą białą stykać; przestrzeń pomiędzy nimi musi być zachowana. Jeśli całość miejsca na linii powrotów w kierunku górnej bandy jest zajęta, bile powinny być repositionowane na linii długiej, kontynuując od miejsca najbliższego punktowi głównemu, w kierunku punktu środkowego i dolnej bandy.

1.5 Bila biała „z ręki”

Kiedy zawodnik otrzymuje bilę białą „z ręki”, może ją umieścić w dowolnym miejscu pola gry (patrz: [8.1 Stół i jego części](#)), może również korygować jej położenie do momentu rozpoczęcia zagrania (patrz: [8.2 Zagranie \(uderzenie, strzał\)](#)). Do takiego positionowania bili białej może być używana jakakolwiek część ręki lub kija, również kapka, jednak jej kontakt z bilą białą nie może nastąpić w ruchu wypychającym kij w przód, taki kontakt traktowany jest jako właściwe zagranie. Jeśli bila biała zostanie dotknięta przy wykonywaniu takiego ruchu kijem – jest to faul. Wg przepisów niektórych odmian w sytuacji bili białej „z ręki” oraz zazwyczaj przy wykonywaniu zagrań rozbijających wymagane jest ustawienie bili białej

w polu bazy, zastosowanie mają wtedy przepisy [6.10 Nieprawidłowe pozycjonowanie bili białej](#) i [6.11 Nieprawidłowe zagranie z pola bazy](#). Jeśli w tej sytuacji (bila biała „z ręki” z pola bazy) wszystkie bile kolorowe znajdują się również w polu bazy, zagrywający ma prawo zażądać przestawienia bili kolorowej znajdującej się najbliższej linii bazy na punkt główny stołu; a jeśli dwie lub więcej z nich znajduje się w równej odległości od linii bazy, zagrywającemu przysługuje prawo wyboru którejkolwiek z tych bil. Bila, której środek znajduje się dokładnie na linii bazy, może być w sytuacji bila biała „z ręki” z pola bazy zagrywana bezpośrednio.

1.6 Zagrania deklarowane (nominowane)

W odmianach, w których przepisy wymagają deklarowania zagrań, należy przed każdym zagranie, jeśli nie jest ono oczywiste, nominować bilę i łuzę. Tylko jedna bila i jedna luza mogą być nominowane dla jednego zagrań. Nieistotne są szczegóły zagrań, np. kontakty z bandami lub udział innych bil. Aby zagranie mogło zostać zaliczone jako prawidłowe, Sędzia musi mieć absolutną pewność co do intencji zagrywającego; w przypadku jakiegokolwiek niejasności co do zagrań (czy o bandę?, czy kombinacja?) obowiązkiem zagrywającego jest wyraźnie poinformować o swych zamiarach. Sędzia (lub przeciwnik – wyłącznie przy niejasnych sytuacjach) ma prawo zażądać od zagrywającego wyraźnej deklaracji przed wykonaniem zagrań.

W odmianach „deklarowanych” zagrywający ma prawo wykonać zagranie „bezpieczne” (patrz również: [8.17 Zagranie bezpieczne](#)) bez deklarowania bili i łuzę; po takim zagranie prawo (obowiązek) gry przechodzi na przeciwnika. Ewentualne repozycjonowanie wbitych w trakcie takiego zagrań bil precyzują przepisy szczegółowe dla poszczególnych odmian.

1.7 Bila poruszająca się samoczynnie

Może się zdarzyć, iż bila, która już się zatrzymała, ponownie się poruszy (np. ze względu na nierówności na stole lub suknie). Jest to traktowane jako norma, położenie takiej bili nie będzie korygowane. Jednakże, jeśli fakt ten spowoduje wtoczenie się bili do łuzę, zostanie ona przywrócona do punktu możliwie najbliższemu pierwotnemu jej położeniu. Jeśli sytuacja ta zdarzy się tuż przed lub w trakcie zagrań i wpłynie to na rezultat zagrań, Sędzia przywróci pozycje bil (bili) sprzed zagrań i zagranie będzie powtórzone. Zagrywający nie otrzymuje kary za wykonanie zagrań w opisanych powyżej sytuacjach. Patrz również: [8.3 Bila wbita](#).

1.8 Przywracanie pozycji bil

W przypadku wystąpienia konieczności przywrócenia pozycji bil lub ich oczyszczenia, Sędzia ustawia odpowiednie bile w miejscach pierwotnie przez nie zajmowanych, najlepiej jak pozwalają mu na to umiejętności, zgodnie z posiadanymi informacjami. Zawodnicy muszą zaakceptować pozycje ustawionych przez Sędziego bil.

1.9 Ingerencja z zewnątrz

Jeśli nieprzewidziane czynniki zewnętrzne wpłyną w jakikolwiek sposób na wykonanie zagrań i jego rezultat, Sędzia przywróci pozycje bil (bili) sprzed zagrań i zagranie będzie powtórzone. Jeśli czynniki te nie wpłyną na rezultat danego zagrań, a tylko na sytuację na stole, Sędzia przywróci pierwotne pozycje bil i gra będzie kontynuowana. Jeśli przywrócenie pierwotnych pozycji bil jest niewykonalne, partia uznana będzie za nierozstrzygniętą.

1.10 Kwestionowanie decyzji i protesty dotyczące orzeczeń sędziowskich

Jeśli zawodnik uważa, że wystąpiła pomyłka sędziowska dotycząca oceny danego zagrań, może on jednorazowo zwrócić się do Sędziego o powtórny ocenę zagrań; jednakże, w orzekaniu poprawności

wykonania zagrań decyzja Sędziego jest ostateczna i wiążąca. Jeśli zawodnik uważa, że wystąpiła pomyłka sędziowska dotycząca prawidłowości zastosowania przepisów, może on wystąpić o wydanie orzeczenia do wyznaczonej instancji odwoławczej. Sędzia zawiesza wtedy rozgrywanie meczu na czas potrzebny do rozpatrzenia odwołania (patrz również: punkt (d) [6.17 Niesportowe zachowanie](#)). Wystąpienie faulu musi być ogłoszone bezzwłocznie (patrz: [6 Faule](#)).

1.11 Poddanie meczu

Jeśli zawodnik poddaje mecz, natychmiast mecz ten przegrywa. Przykładowo, jeśli przeciwnik jest przy stole w trakcie decydującej o zwycięstwie partii, rozkręcanie kija używanego do gry jest traktowane jako poddanie meczu.

1.12 Sytuacja bez wyjścia / nierozstrzygnięta

Jeśli Sędzia zaobserwuje sytuację, w której żaden z zawodników nie dąży bezpośrednio do wygrania partii, powinien podjąć i ogłosić decyzję o limicie trzech kolejnych podejść dla każdego z nich. Po ich wykonaniu, jeśli Sędzia nadal uważa, że podejmowane wysiłki nie prowadzą do rozwiązania sytuacji – ogłasza partię jako nierozstrzygniętą i zarządza jej powtórzenie. Jeśli zawodnicy podejmą zgodną decyzję, nie muszą rozgrywać dodatkowych trzech zagrań, partię powtarza się niezwłocznie. Procedura wyznaczenia zawodnika rozbijającego jest określona w przepisach szczegółowych dla poszczególnych odmian.

2 Odmiana 9-bil

Do gry w odmianę 9-bil używa się bili białej oraz dziewięciu bil obiektowych, ponumerowanych od 1 do 9. Bile muszą być zagrywane wg numerów we wzrastającej kolejności (tj. należy uderzyć bilą białą w znajdującą się aktualnie na polu gry bilę obiektową z najniższym numerem).

Zawodnik, który prawidłowo wbije bilę9 (bilę nr 9 – patrz: [8.8 Bile obiektowe](#)), wygrywa partię.

2.1 Rozgrywka o rozbicie

Zawodnik, który wygrywa rozgrywkę o rozbicie decyduje o tym, kto wykona pierwsze zagraniem rozbijające (patrz: [1.2 Rozgrywka o rozbicie](#)). Następnie, standardowo stosuje się rozbicie naprzemienne (decyzję w tej sprawie podejmuje Dyrektor Turnieju na wniosek Organizatora, patrz: Regulacje WPA: [R1 Decyzje administracyjne](#), [R2 Wyjątki od Przepisów](#), [R15 Kolejność zagrań rozbijających](#)).

2.2 Ustawianie bil do rozbicia

Bile obiektowe do rozbicia powinny być ustawione tak ściśle, jak to możliwe, w formie rombu; bilę1 umieszcza się na punkcie głównym stołu i jest ona jednocześnie wierzchołkiem rombu, w którego środku znajduje się bila9. Pozostałe bile muszą być ustawiane losowo, z wyłączeniem jakiegokolwiek świadomego ich umieszczania w wybranym, konkretnym miejscu rombu (patrz również: [R4 Szablon do ustawiania bil](#)).

2.3 Prawidłowe zagraniem rozbijające

Aby zagraniem rozbijające mogło być uznane za prawidłowe, muszą być spełnione następujące warunki:

- (a) Bila biała musi być zagrywana z pola bazy;
- (b) Jeżeli żadna bila nie zostanie wbita, przynajmniej cztery bile obiektowe muszą dotknąć bandy (lub band).

Niespełnienie powyższych wymogów jest faulem.

- (c) Dodatkowo, ale tylko jeśli zastosowana została Zasada Trzypunktowego Rozbicia, należy bezwarunkowo spełnić wymogi opisane w [R18 Zasada Trzypunktowego Rozbicia](#). Brak ich spełnienia oznacza niewłaściwe rozbicie (ang. non-satisfactory break).

2.4 Drugie zagraniem w partii – „push out”

Jeśli w trakcie zagraniem rozbijającego nie został popełniony faul, w kolejnym zagraniem można wykonać zagraniem „push out”. Zawodnik zagrywający musi wyraźnie poinformować o zamiarze wykonania takiego zagraniem Sędziego lub pod jego nieobecność – przeciwnika. Jedynym do spełnienia wymogiem w zagraniem „push out” jest uderzenie kapką kija w bilę białą tak, aby spowodować jej przemieszczenie. Wymogi przepisów [6.2 Niewłaściwa bila uderzona jako pierwsza](#) i [6.3 Brak kontaktu bili z bandą](#) są dla tego zagraniem zawieszane. Jakakolwiek bila obiektowa wbita do łuzi pozostaje tam, z wyjątkiem bili9, która jest repozycjonowana, zgodnie z Przepisami Ogólnymi; wbicie bili obiektowej nie jest błędem. Jeśli nie został popełniony faul, przeciwnik decyduje, kto będzie zagrywał jako następny.

2.5 Kontynuacja gry

Jeśli zagrywający, wykonując prawidłowe zagraniem, umieści jakąkolwiek bilę obiektową w łuzie, kontynuuje on swoje podejście (z wyjątkiem zagraniem „push out”, patrz: [2.4 Drugie zagraniem w partii – „push out”](#)). Jeśli, wykonując prawidłowe zagraniem, wbije bilę9, wygrywa partię (z wyjątkiem zagraniem „push out”). Jeśli zagrywający nie wbije żadnej bili obiektowej (lub popełni faul), prawo wykonania

kolejnego zagrania przechodzi na przeciwnika; w przypadku, kiedy nie popełniony został faul, zawodnik wchodzący musi zagrywać bile z położenia w jakim je zastał.

2.6 Repozycjonowanie bil

Jeśli bila9 zostanie:

- a) wbita z faulem lub
- b) wbita w trakcie zagrania „push out”, lub
- c) wybita poza stół

jest ona repozycjonowana zgodnie z Przepisami Ogólnymi (patrz: [1.4 Repozycjonowanie bil](#)). Żadna inna bila obiektowa nie będzie repozycjonowana.

2.7 Faule

Jeśli zagrywający popełni faul, prawo wykonania kolejnego zagrania przechodzi na przeciwnika. Bila biała jest wtedy „z ręki”, zawodnik wchodzący może ją umieścić w dowolnym punkcie na stole (patrz: [1.5 Bila biała „z ręki”](#)).

Poniższa lista precyzuje kryteria zagrań interpretowanych jako faul w odmianie 9-bil:

[6.1 Bila biała w łuzie lub poza stołem](#)

[6.2 Niewłaściwa bila uderzona jako pierwsza](#) – Bila biała musi, w każdym zagraniu, uderzyć jako pierwszą znajdującą się aktualnie na stole bilę obiektową o najniższym numerze.

[6.3 Brak kontaktu bili z bandą](#)

[6.4 Brak kontaktu stopy z podłożem](#)

[6.5 Bila wybita poza stół](#) – bila9 jest jedyną wybitą poza stół bilą, która będzie repozycjonowana.

[6.6 Dotknięcie bili](#)

[6.7 Podwójny kontakt / Bile „zamrożone”](#)

[6.8 Zagranie pchnięte](#)

[6.9 Bile w ruchu](#)

[6.10 Nieprawidłowe pozycjonowanie bili białej](#)

[6.12 Kij położony na stole](#)

[6.13 Zagranie poza kolejnością](#)

[6.15 Powolna gra / opóźnianie gry](#)

[6.16 Faul z udziałem szablonu](#)

2.8 Przewinienia szczególne

Konsekwencją popełnienia trzech kolejnych fauli (patrz: [6.14 Błąd trzech kolejnych fauli](#)) jest natychmiastowe przegranie aktualnie rozgrywanej partii.

Wszelkie sytuacje mogące podlegać zakresowi Przepisu [6.17 Niesportowe zachowanie](#) oceniane będą przez Sędziego na podstawie jego aktualnej wiedzy lub zebranych informacji; nałożona kara zależna będzie wyłącznie od indywidualnej oceny sytuacji przez Sędziego.

2.9 Partia nierozstrzygnięta

Jeśli partia zostanie orzeczona jako nierozstrzygnięta, kolejne zagranie rozbijające wykona zawodnik, który rozbijał nierozstrzygniętą partię (patrz: [1.12 Sytuacja bez wyjścia / nierozstrzygnięta](#)).

3 Odmiana 8-bil

Do gry w odmianę 8-bil używa się bili białej oraz piętnastu bil obiektowych, ponumerowanych od 1 do 15. Zagrania muszą być deklarowane. Wygrywa zawodnik, który prawidłowo wbije bilę8 (bilę nr 8 – patrz: [8.8 Bile obiektowe](#)); może to uczynić dopiero, kiedy na polu gry nie ma już bil z należącej do zawodnika grupy (1-7 lub 9-15).

3.1 Rozgrywka o rozbicie

Zawodnik, który wygrywa rozgrywkę o rozbicie decyduje o tym, kto wykona pierwsze zagranie rozbijające (patrz: [1.2 Rozgrywka o rozbicie](#)). Następnie, standardowo stosuje się rozbicie naprzemienne (decyzję w tej sprawie podejmuje Dyrektor Turnieju na wniosek Organizatora, patrz: Regulacje WPA: [R1 Decyzje administracyjne](#), [R2 Wyjątki od Przepisów](#), [R15 Kolejność zagrań rozbijających](#)).

3.2 Ustawianie bil do rozbicia

Bile do rozbicia powinny być ustawione tak ściśle jak to możliwe, w formie trójkąta; na punkcie głównym stołu ma się znaleźć bila stanowiąca wierzchołek trójkąta, bila8 w jego środku. W dolnych wierzchołkach trójkąta powinny znajdować się bile z różnych grup. Pozostałe bile muszą być ustawiane losowo, z wyłączeniem jakiegokolwiek świadomego ich umieszczania w wybranym, konkretnym miejscu trójkąta (patrz również: [R4 Szablon do ustawiania bil](#)).

3.3 Prawidłowe zagranie rozbijające

Aby zagranie rozbijające mogło być uznane za prawidłowe muszą być spełnione następujące wymogi:

- (a) bila biała musi być zagrywana z pola bazy,
- (b) nie wymagane jest nominowanie bili, nie ma znaczenia, która bila zostanie uderzona jako pierwsza,
- (c) jeśli zostanie wbita jakakolwiek bila, zagrywający kontynuuje grę, stół jest wtedy „otwarty” (patrz: [3.4 Stół „otwarty” / Wybór grupy bil](#)),
- (d) jeśli żadna bila nie zostanie wbita, przynajmniej cztery bile numerowane muszą dotknąć bandy lub band; w przeciwnym wypadku jest to błąd nieprawidłowego rozbicia, a przeciwnikowi przysługuje prawo:
 - (1) zaakceptowania pozycji bil na stole i zagrywania,
 - (2) powtórnego ustawienia bil do rozbicia i wykonania zagrania rozbijającego,
 - (3) powtórnego ustawienia bil do rozbicia i nakazania powtórnego wykonania zagrania rozbijającego,
- (e) wbicie bili8 w trakcie poprawnie wykonanego zagrania rozbijającego nie jest faulem. Jeśli się to zdarzy zawodnik rozbijający ma do wyboru:
 - (1) repozycjonować bilę8 i kontynuować grę akceptując pozycję bil na stole,
 - (2) powtórnie ustawić bile do rozbicia i wykonać zagranie rozbijające,
- (f) jeśli zawodnik rozbijający wbije bilę8 i bilę białą (patrz: [8.6 Bila biała w łuzie](#)) jest to błąd rozbicia. Przeciwnik ma do wyboru:

- (1) repozycjonować bilę8 i kontynuować grę z pozycji bila biała „z ręki” z pola bazy, akceptując pozycję bil na stole,
- (2) powtórnie ustawić bile do rozbicia i wykonać zagraniem rozbijające,
- (g) jeśli jakkolwiek bila obiektowa zostanie wybita poza stół w trakcie zagraniem rozbijającego (nie wraca ona do gry, z wyjątkiem bili8, która jest repozycjonowana) jest to faul. Zawodnik przejmujący prawo zagrywania (zwany dalej „zawodnikiem wchodzącym”) ma do wyboru:
 - (1) zaakceptować pozycję bil na stole i zagrywać,
 - (2) zagrywać z pozycji bila biała „z ręki” z pola bazy, akceptując pozycję bil na stole,
- (h) jeśli w trakcie zagraniem rozbijającego popełniony zostanie faul nie ujęty w powyższym zestawieniu, zawodnik wchodzący ma do wyboru:
 - (1) zaakceptować pozycję bil na stole i zagrywać,
 - (2) zagrywać z pozycji bila biała „z ręki” z pola bazy, akceptując pozycję bil na stole.

3.4 Stół „otwarty” / Wybór grupy bil

Zanim zostanie dokonane przyporządkowanie grupy bil do zagrywania, stół jest „otwarty”. Zagrywający musi zadeklarować bilę i łuzę. Jeśli zadeklarowana bila nie zostanie prawidłowo wbita, stół pozostaje otwarty i prawo zagrywania przechodzi na przeciwnika. W momencie, kiedy zadeklarowana bila zostanie prawidłowo wbita, bile z tej grupy zostają przyporządkowane zagrywającemu, zaś bile z grupy przeciwnej – jego przeciwnikowi.

Kiedy stół jest „otwarty” można jako pierwszą zagrywać dowolną bilę obiektową, z wyjątkiem bili8; zagraniem bili8 jako pierwszej jest zawsze (z wyjątkiem zagraniem rozbijającego) faulem.

3.5 Kontynuacja gry

Zagrywającemu przysługuje prawo wykonywania kolejnych zagrań dopóki prawidłowo wbija on bile lub do momentu wygrania partii poprzez prawidłowe wbicie bili8.

3.6 Zagrania deklарowane (nominowane)

Każde zagraniem, z wyjątkiem zagraniem rozbijającego, musi być zadeklarowane zgodnie z [1.6 Zagrania deklарowane \(nominowane\)](#). Bila8 może być zadeklarowana tylko wtedy, kiedy na stole nie ma już bil z należącej do zawodnika grupy. Zagrywający może zadeklarować zagraniem „bezpieczne”, po którym prawo (obowiązek) zagrywania przechodzi na przeciwnika; bile wbite w trakcie zagraniem „bezpiecznego” pozostają w łuzach (patrz: [8.17 Zagraniem bezpieczne](#)).

3.7 Repozycjonowanie bil

Jeśli bila8 zostanie, w trakcie zagraniem rozbijającego, wbita do łuzy lub wybita poza stół, będzie ona repozycjonowana lub bile zostaną ustawione powtórnie do rozbicia (patrz: [3.3 Prawidłowe zagraniem rozbijające](#) i [1.4 Repozycjonowanie bil](#)). W żadnej innej sytuacji bile nie będą repozycjonowane.

3.8 Przegraniem partii

Zagrywający natychmiastowo przegrywa partię, jeśli:

- (a) popełni faul wbijając bilę8,
- (b) wbije bilę8, jeśli na stole znajdują się jeszcze bile z przyporządkowanej mu grupy,
- (c) wbije bilę8 do łuzy innej niż zadeklarowana w danym zagraniem,
- (d) wybiję bilę8 poza stół.

Powyższe sytuacje nie dotyczą zagraniem rozbijającego (patrz: [3.3 Prawidłowe zagraniem rozbijające](#)).

3.9 Faule

Jeśli zagrywający popełni faul, prawo wykonania kolejnego zagrania przechodzi na przeciwnika. Bila biała jest wtedy „z ręki”, zawodnik wchodzący może ją umieścić w dowolnym punkcie na stole (patrz: [1.5 Bila biała „z ręki”](#)).

Poniższa lista precyzuje kryteria zagrań interpretowanych jako faul w odmianie 8-bil:

[6.1 Bila biała w łuzie lub poza stołem](#)

[6.2 Niewłaściwa bila uderzona jako pierwsza](#) – bila biała musi, w każdym zagraniu, uderzyć jako pierwszą bilę z przyporządkowanej zagrywającemu grupy, z wyjątkiem sytuacji gdy stół jest „otwarty” (patrz: [3.4 Stół „otwarty” / Wybór grupy bil](#)).

[6.3 Brak kontaktu bili z bandą](#)

[6.4 Brak kontaktu stopy z podłożem](#)

[6.5 Bila wybita poza stół](#) (zobacz: [3.7 Repozycjonowanie bil](#))

[6.6 Dotknięcie bili](#)

[6.7 Podwójny kontakt / Bile „zamrożone”](#)

[6.8 Zagranie pchnięte](#)

[6.9 Bile w ruchu](#)

[6.10 Nieprawidłowe pozycjonowanie bili białej](#)

[6.11 Nieprawidłowe zagranie z pola bazy](#)

[6.12 Kij położony na stole](#)

[6.13 Zagranie poza kolejnością](#)

[6.15 Powolna gra / opóźnianie gry](#)

[6.16 Faul z udziałem szablonu](#)

3.10 Przewinienia szczególne

Zagrania wyszczególnione w punkcie [3.8 Przegranie partii](#) są traktowane jako faul z konsekwencją natychmiastowego przegrania rozgrywanej aktualnie partii.

Wszelkie sytuacje mogące podlegać zakresowi Przepisu [6.17 Niesportowe zachowanie](#) oceniane będą przez Sędziego na podstawie jego aktualnej wiedzy lub zebranych informacji; nałożona kara zależna będzie wyłącznie od indywidualnej oceny sytuacji przez Sędziego.

3.11 Partia nierozstrzygnięta

Jeśli partia zostanie orzeczona jako nierozstrzygnięta, kolejne zagranie rozbijające wykona zawodnik, który rozbijał nierozstrzygniętą partię (patrz: [1.12 Sytuacja bez wyjścia / nierozstrzygnięta](#)).

4 Odmiana „14.1_kontynuacja”

Do gry w odmianę „14.1_kontynuacja” (inna nazwa „straight pool”) używa się bili białej oraz piętnastu bil obiektowych, ponumerowanych od 1 do 15. Zagrania muszą być deklarowane. Za każdą prawidłowo wbitą bilę zawodnik otrzymuje jeden punkt; wygraną determinuje zgromadzenie określonej wcześniej liczby punktów. Źródłem nazwy „14.1_kontynuacja” jest struktura gry, która określa, że czternaście (14) wbitych już bil jest ponownie ustawiane do trójkąta, kiedy na stole pozostaje tylko jedna bila obiektowa (patrz również: [4.2 Ustawianie bil do rozbicia](#) i [4.4 Kontynuacja gry i wygrana](#)), po czym gra jest kontynuowana.

4.1 Rozgrywka o rozbicie

Zawodnik, który wygrywa rozgrywkę o rozbicie decyduje o tym, kto wykona pierwsze zagranie rozbijające (patrz: [1.2 Rozgrywka o rozbicie](#)).

4.2 Ustawianie bil do rozbicia

Bile do rozbicia powinny być ustawione tak ściśle jak to możliwe, w formie trójkąta; na punkcie głównym stołu znajduje się bila stanowiąca wierzchołek trójkąta. Kiedy w trakcie gry powtórnie ustawia się czternaście (14) bil, wierzchołek trójkąta pozostaje „pusty”.

Przy ustalaniu czy dana bila znajduje się w polu trójkąta bierze się pod uwagę zewnętrzną krawędź jego obrysu. Jeśli stół jest nabijany, obrys trójkąta nadal powinien być rysowany, żeby ułatwić podjęcie decyzji czy bila znajduje się w trójkącie.

4.3 Prawidłowe zagranie rozbijające

Aby zagranie rozbijające mogło być uznane za prawidłowe muszą być spełnione następujące wymogi:

- a) bila biała musi być zagrywana z pola bazy,
- b) jeśli żadna zadeklarowana bila nie została wbita, przynajmniej dwie bile obiektowe i bila biała muszą dotknąć bandy (band);

niespełnienie tych wymogów jest faulem rozbicia (patrz: [8.4 Kontakt bili z bandą](#)), a zawodnikowi odlicza się wtedy od aktualnego wyniku dwa punkty (patrz: [4.10 Faul rozbicia](#)). Przeciwnik ma wtedy prawo zaakceptować pozycję bil na stole i zagrywać lub nakazać zawodnikowi rozbijającemu powtórzenie zagrania rozbijającego. Sytuacja ta jest powtarzana do momentu spełnienia warunków prawidłowego rozbicia lub decyzji o kontynuowaniu gry (patrz: [4.11 Przewinienia szczególne](#)).

4.4 Kontynuacja gry i wygrana

Zagrywającemu przysługuje prawo wykonywania kolejnych zagrań, dopóki prawidłowo wbija on bile lub do momentu wygrania partii dzięki zgromadzeniu, wcześniej od przeciwnika, określonej liczby punktów. W trakcie gry, kiedy na stole pozostaje jedna bila obiektowa, gra jest czasowo zawieszana do momentu powtórnego ustawienia pozostałych czternastu (14) bil.

4.5 Zagrania deklarowane (nominowane)

Każde zagranie musi być zadeklarowane zgodnie z [1.6 Zagrania deklarowane \(nominowane\)](#).

Zagrywający może zadeklarować zagranie „bezpieczne”, po którym prawo (tu: obowiązek) zagrywania przechodzi na przeciwnika; wszystkie bile wbite w trakcie zagrania „bezpiecznego” muszą zostać repozycjonowane przed wykonaniem kolejnego zagrania.

4.6 Repozycjonowanie bil

Wszystkie bile:

- a) wbite w zagraniu, w którym popełniony został faul,
- b) wbite w trakcie zagrania „bezpiecznego”,
- c) wbite w zagraniu, w którym nominowana bila nie została prawidłowo wbita lub wpadła do innej niż zadeklarowana łuzi,
- d) wybite poza stół

muszą zostać repozycjonowane.

Jeśli pozostająca wcześniej na stole jedna bila (piętnasta) musi zostać repozycjonowana zanim położenie czternastu (14) bil uprzednio ustawionych zostało naruszone, bilę tą umiejscawia się na punkcie głównym stołu i powtórnie ustawia całość bil za pomocą trójkąta (patrz również: [R4 Szablon do ustawiania bil](#)).

4.7 Punktacja

Za każdą prawidłową wbitą bilę zawodnik otrzymuje jeden punkt. Za każdą bilę, która jest wbita dodatkowo (oprócz bili nominowanej) w trakcie prawidłowego zagrania, również otrzymuje jeden punkt. Za popełnienie faulu zawodnikowi odlicza się od aktualnego wyniku jeden punkt. Wynik zawodnika może być ujemny.

4.8 Ponowne ustawianie bil – sytuacje wyjątkowe

Jeśli bila biała lub pozostająca na stole ostatnia bila obiektowa (piętnasta) znajdują się w miejscu uniemożliwiającym ponowne ustawienie czternastu (14) bil, należy postępować wg wskazówek przedstawionych poniżej. Uważa się, że bila uniemożliwi(a) ponowne ustawienie trójkąta, jeśli choćby jej część znajduje się w polu wyznaczonym przez obrys zewnętrzny trójkąta; faktyczne położenie danej bili orzeka (również w trakcie gry – na wniosek zawodnika) wyłącznie Sędzia. Odpowiednio:

- (a) jeśli bila ostatnia (piętnasta) została wbita „równolegle” z bilą czternastą (w tym samym zagraniu) – ustawia się ponownie wszystkie piętnaście bil (cały trójkąt),
- (b) jeśli obie bile (bila biała i bila piętnasta) znajdują się w polu trójkąta – ustawia się ponownie wszystkie piętnaście bil (cały trójkąt), zaś biała bila zagrywana jest „z ręki” z pola bazy,
- (c) jeśli w polu trójkąta znajduje się tylko bila piętnasta – ustawia się ją na punkcie bazy lub, jeśli w takim ustawieniu przeszkadza położenie bili białej – na punkcie centralnym,
- (d) jeśli w polu trójkąta znajduje się tylko bila biała, ustawia się ją w zależności od położenia bili piętnastej; odpowiednio, jeśli:
 - bila piętnasta położona jest poza polem bazy – bila biała „z ręki” z pola bazy,
 - bila piętnasta położona jest w polu bazy – bila biała na punkt bazy, jeśli w takim ustawieniu przeszkadza położenie bili piętnastej, bila biała na punkt centralny.

W każdej z tych sytuacji po ponownym ustawieniu bil, zawodnikowi przysługuje prawo wyboru dowolnej bili obiektowej do kolejnego zagrania.

Jeśli bila biała lub obiektowa znajduje się bardzo blisko obrysu trójkąta i trzeba ustawić trójkąt, sędzia powinien oznaczyć pozycję bili i ją repozycjonować po ustawieniu trójkąta, by nie poruszyć jej przypadkowo podczas ustawiania trójkąta.

4.9 Faule

Za popełnienie faulu zawodnikowi odlicza się od aktualnego wyniku jeden punkt, odpowiednie bile muszą być repositionowane, a prawo wykonania kolejnego zagrania przechodzi na przeciwnika. Biała biała musi być zagrywana z pozycji w jakiej zatrzymała się na stole z wyjątkiem niektórych sytuacji szczegółowo omówionych poniżej.

Poniższa lista precyzuje kryteria zagrań interpretowanych jako faul w odmianie 14.1:

[6.1 Biała biała w łuzie lub poza stołem](#) – kolejne zagranie wykonane musi być z pozycji biała biała „z ręki” z pola bazy (patrz: [1.5 Biała biała „z ręki”](#)).

[6.3 Brak kontaktu bili z bandą](#)

[6.4 Brak kontaktu stopy z podłożem](#)

[6.5 Biała wybita poza stół](#) – każda wybita poza stół biała obiektowa musi zostać repositionowana.

[6.6 Dotknięcie bili](#)

[6.7 Podwójny kontakt / Bile „zamrożone”](#)

[6.8 Zagranie pchnięte](#)

[6.9 Bile w ruchu](#)

[6.10 Nieprawidłowe pozycjonowanie bili białej](#)

[6.11 Nieprawidłowe zagranie z pola bazy](#) – w przypadku niespełnienia warunków punktu 6.11, zawodnik wchodzący musi wykonać kolejne zagranie z pozycji biała biała „z ręki” z pola bazy (nie dotyczy przewinień klasyfikowanych wg [6.17 Niesportowe zachowanie](#)).

[6.12 Kij położony na stole](#)

[6.13 Zagranie poza kolejnością](#)

[6.15 Powolna gra / opóźnianie gry](#)

[6.16 Faul z udziałem szablonu](#) – jakiegokolwiek użycie szablonu w odmianie 14.1 jest niedozwolone (patrz: [R4 Szablon do ustawiania bil](#))

4.10 Faul rozbicia

Niespełnienie warunków prawidłowego wykonania zagrania rozbijającego (faul rozbicia) powoduje odliczenie od aktualnego wyniku zawodnika dwóch punktów, zgodnie z [4.3 Prawidłowe zagranie rozbijające](#), może również spowodować konieczność ponownego wykonania tego zagrania. Jeśli w trakcie zagrania rozbijającego popełnione zostaną równoległe faul i faul rozbicia, zagranie traktowane jest jako faul rozbicia.

4.11 Przewinienia szczególne

W przypadku spełnienia warunku przepisu [6.14 Błąd trzech kolejnych fauli](#) odliczany jest, jak zazwyczaj, jeden punkt; dodatkowo odejmuje się od aktualnego wyniku zawodnika piętnaście punktów, co unieważnia popełnione dotąd faule. Wszystkie bile są ponownie ustawiane do rozbicia, po czym zawodnik, który podlegał karze jest zobowiązany do wykonania zagrania podlegającego wszystkim wymogom i konsekwencjom zagrania rozbijającego.

Do przepisu o trzech kolejnych faulach nie są zaliczane faule rozbicia.

Wszelkie sytuacje mogące podlegać zakresowi Przepisu [6.17 Niesportowe zachowanie](#) oceniane będą przez Sędziego na podstawie jego aktualnej wiedzy lub zebranych informacji; nałożona kara zależna będzie wyłącznie od indywidualnej oceny sytuacji przez Sędziego.

4.12 Sytuacja nierozstrzygnięta

Jeśli sytuacja na stole zostanie orzeczona jako nierozstrzygnięta (patrz: [1.12 Sytuacja bez wyjścia / nierozstrzygnięta](#)) zachowany zostanie aktualny wynik, wszystkie bile zostaną ustawione jak do rozbicia; mecz będzie kontynuowany poprzez ponowne wykonanie zagrania rozbijającego. Zawodnicy przeprowadzą ponowną rozgrywkę o rozbicie w celu ustalenia, komu przysługuje prawo wyznaczenia zawodnika do wykonania zagrania rozbijającego.

6 Faule

Poniższe sytuacje, jeśli zawarte w przepisach odpowiedniej odmiany gry, są traktowane jako faule. Jeśli w trakcie jednego zagrania wystąpi kilka przewinień, kara za najpoważniejsze z nich musi być zastosowana. Jeśli przed wykonaniem kolejnego zagrania faul nie zostanie ogłoszony, sytuację interpretuje się jak gdyby faul nie wystąpił.

6.1 Bila biała w łuzie lub poza stołem

Jeśli w trakcie zagrania bila biała wpadnie do łuzi lub wypadnie poza stół, zgranie jest faulem.

6.2 Niewłaściwa bila uderzona jako pierwsza

W odmianach, w których należy jako pierwszą zagrać określoną bilę (lub bilę z określonej grupy), zgranie innej bili jako pierwszej jest faulem.

6.3 Brak kontaktu bili z bandą

Jeśli w wyniku zagrania żadna bila nie zostanie wbita do łuzi, po kontakcie bili białej z bilą obiektową jakakolwiek bila (biała lub kolorowa) musi dotknąć bandy; niespełnienie tego warunku jest faulem.

6.4 Brak kontaktu stopy z podłożem

Wykonujący zgranie, w momencie kontaktu kapki z bilą białą, musi dotykać podłoża przynajmniej częścią jednej stopy; niespełnienie tego warunku jest faulem.

6.5 Bila wybita poza stół

Wybicie bili obiektowej poza stół jest faulem. W zależności od odmiany gry, wybita bila jest repozycjonowana lub umieszczana w łuzie.

6.6 Dotknięcie bili

Dotknięcie bili, nawet najmniejsze spowodowanie jej przemieszczenia lub wpływanie na zmianę toru przemieszczania się bili w jakikolwiek inny sposób niż standardowym zgraniem (patrz: [8.2 Zgranie \(uderzenie, strzał – ang. shot\)](#)) jest faulem, z wyjątkiem przemieszczania bili białej, kiedy jest „z ręki”.

Zawodnik przy stole jest całkowicie odpowiedzialny za: wyposażenie znajdujące się w jego dyspozycji i mogące przyczynić się do popełnienia takiego faulu, tj. (stół, kreda, pomocniki, itp.), za swój ubiór, włosy, części ciała; również za bilę białą, kiedy jest „z ręki”.

Przypadkowe wystąpienie takiej sytuacji jest faulem, jednakże, jeśli takie zdarzenie zostało wywołane intencjonalnie, uznaje się to za [6.17 Niesportowe zachowanie](#).

6.7 Podwójny kontakt / Bile „zamrożone”

Jeśli w trakcie zagrania kapka zetknie się z bilami więcej niż raz, jest to faul. Jeśli bila biała znajduje się blisko bili obiektowej, ale się one nie stykają, a przy uderzeniu bili białej w bilę obiektową kapka cały czas jest w kontakcie z bilą białą, jest to faul. Jeśli jednak, w powyższej sytuacji, gdy tory obu bil nie pokrywają się ze sobą całkowicie a zgranie jest odpowiednio wykonane, można założyć, że zgranie jest wykonane poprawnie, nawet jeśli kapka w momencie kontaktu obu bil mogłaby jeszcze stykać się z bilą białą.

W sytuacji, kiedy bile (biała i obiektowa) stykają się ze sobą (są „zamrożone”), poprawnym jest zgranie, które powoduje poruszenie bili obiektowej (zakładając, że jest to bila (lub bila z określonej grupy), którą w danej odmianie należy zagrać jako pierwszą). W tym jednak przypadku, zakładając poprawność

opisywanych powyżej zagrań, należy zachować ostrożność, kiedy w pobliżu znajdują się inne bile, aby nie popełnić na nich faulu „podwójnego kontaktu”.

Bile nie mogą być uznane za „zamrożone” dopóki nie zostaną, na żądanie grającego zawodnika, potwierdzone jako „zamrożone” przez Sędziego (lub przeciwnika). Za uzyskanie takiego potwierdzenia przed wykonaniem zagrania odpowiedzialny jest wyłącznie zawodnik zagrywający.

Zagranie „od zamrożonej bili” (bez jej poruszenia) nie oznacza kontaktu z tą bilą, chyba że odpowiednie przepisy danej odmiany określają inaczej.

6.8 Zagrание pchnięte

Faulem jest zagrание, w którym kontakt kapki z bilą białą jest dłuższy niż zazwyczaj (przy standardowym zagraniu danego typu).

6.9 Bile w ruchu

Jest faulem rozpoczęcie zagrания, jeśli bile są jeszcze w ruchu (toczą się lub wirują).

6.10 Nieprawidłowe pozycjonowanie bili białej

Kiedy bila biała jest „z ręki” i można ją zagrywać tylko z pola bazy, jest faulem zagrание jej spoza pola bazy lub z linii pola bazy. Jeśli zagrywający nie jest pewien prawidłowości umiejscowienia bili białej do zagrания, powinien zasięgnąć opinii Sędziego.

6.11 Nieprawidłowe zagrание z pola bazy

Kiedy bila biała „z ręki” musi być zagrywana z pola bazy i bila obiektowa jest umiejscowiona w polu bazy, bila biała musi opuścić pole bazy zanim wejdzie w kontakt z bilą obiektową. Przypadkowe niespełnienie tego warunku jest faulem, jednakże, jeśli takie zdarzenie zostało wywołane intencjonalnie, uznaje się to za [6.17 Niesportowe zachowanie](#).

Bila biała musi:

- opuścić pole bazy przed dotknięciem bili obiektowej lub,
- dotknąć bili obiektowej znajdującej się na linii bazy lub poza polem bazy.

Niespełnienie tego warunku jest faulem, za który karą jest bila biała „z ręki” dla przeciwnika, zgodnie z przepisami dla poszczególnych odmian gry.

6.12 Kij położony na stole

Jeśli zawodnik używa kija do wymierzenia zagrания, w momencie kiedy przestaje dotykać go ręką, popełnia faul.

6.13 Zagrание poza kolejnością

Przypadek nieświadomego, omyłkowego zagrания poza kolejnością jest faulem. Przeciwnik zagrywa wtedy bile z ustawienia w jakim zatrzymały się po tym faulu.

Jeśli zawodnik świadomie wykonuje zagrание, wiedząc, że jest to podejście przeciwnika, traktowane jest to jako [6.17 Niesportowe zachowanie](#).

6.14 Błąd trzech kolejnych fauli

Jeżeli zawodnik popełni jakikolwiek faul przed lub w trakcie wykonywania któregośkolwiek z trzech kolejnych, następujących po sobie zagrań (bez wykonania pomiędzy nimi zagrания prawidłowego), jest to traktowane jako „błąd trzech kolejnych fauli”.

W odmianach rozgrywanych z podziałem na partie, trzy faule muszą wystąpić w trakcie rozgrywania jednej, tej samej partii. W niektórych odmianach, np. 8-bil, przepis ten nie występuje.

Sędzia (lub przeciwnik, jeśli mecz nie jest sędziowany „przy stole”) musi ostrzec zawodnika, który popełnił już dwa kolejne faule (przypomnieniem, że „ma dwa faule”), kiedy podchodzi on do wykonania kolejnego zagrania. Jeśli tego nie robi, ewentualne wystąpienie faulu nie jest zaliczane do sekwencji trzech fauli i zawodnik ma nadal na koncie jedynie dwa faule. Wykonanie poprawnego zagrania powoduje wyzerowanie konta popełnionych, kolejnych fauli.

6.15 Powolna gra / opóźnianie gry

Jeśli sędzia uważa, iż zawodnik gra zbyt wolno lub opóźnia grę (w porównaniu do statystyk turnieju lub meczu), powinien poinformować zawodnika, iż konieczne jest przyspieszenie rozgrywania pojedynku. Jeśli zawodnik kontynuuje opóźnianie gry, sędzia może zdecydować o nałożeniu (na obydwóch zawodników) pomiaru czasu („shot clock”). Jeśli któryś z zawodników przekroczy nałożony na każde zagrание limit czasu, jest to faul, karany odpowiednio do rozgrywanej odmiany. Świadome kontynuowanie opóźniania gry może zostać zakwalifikowane jako [6.17 Niesportowe zachowanie](#).

6.16 Faul z udziałem szablonu

Fauliem jest sytuacja, w której usunięty z pola gry szablon w jakikolwiek sposób wpłynie na przebieg rozgrywanej partii, np. jeśli jakikolwiek z biorących udział w grze bil wejdzie w kontakt z położonym na bandzie stołu szablonem.

6.17 Niesportowe zachowanie

Niesportowe zachowanie jest sytuacją, której ocena podlega każdorazowo dyskrecji wyłącznie Sędziego i która jest karana odpowiednio do przewinienia. Możliwymi karami są: ostrzeżenie, standardowy faul, który może być zaliczony do sekwencji błędów trzech fauli, utrata partii, natychmiastowe przegranie seta lub meczu, dyskwalifikacja z meczu lub turnieju (bez lub z anulowaniem dotychczasowych wyników; pozbawieniem dotychczasowych nagród, zdobytych punktów), czasowa dyskwalifikacja, do dyskwalifikacji bezterminowej włącznie.

Niesportowym zachowaniem jest każde świadome, intencjonalne zachowanie, które negatywnie wpływa na wizerunek rozgrywek lub sportu w ogóle; również takie zachowanie, które wywołuje atmosferę, w której normalnie oczekiwane rozgrywanie pojedynków jest utrudnione bądź niemożliwe.

Przykładowe sytuacje to m.in.:

- (a) próby rozpraszenia przeciwnika,
- (b) zmiana położenia bil w sposób inny niż poprawnie wykonanym zagraniem,
- (c) intencjonalne wykonanie zagrywania typu „miscue”,
- (d) kontynuowanie gry po popełnionym faulu lub gdy gra została zawieszona,
- (e) wykonywanie niezwiązanych z meczem zagrań (np. na sąsiednim stole),
- (f) „znaczenie” stołu,
- (g) opóźnianie gry,
- (h) używanie wyposażenia w sposób niezgodny z jego założonym przeznaczeniem.

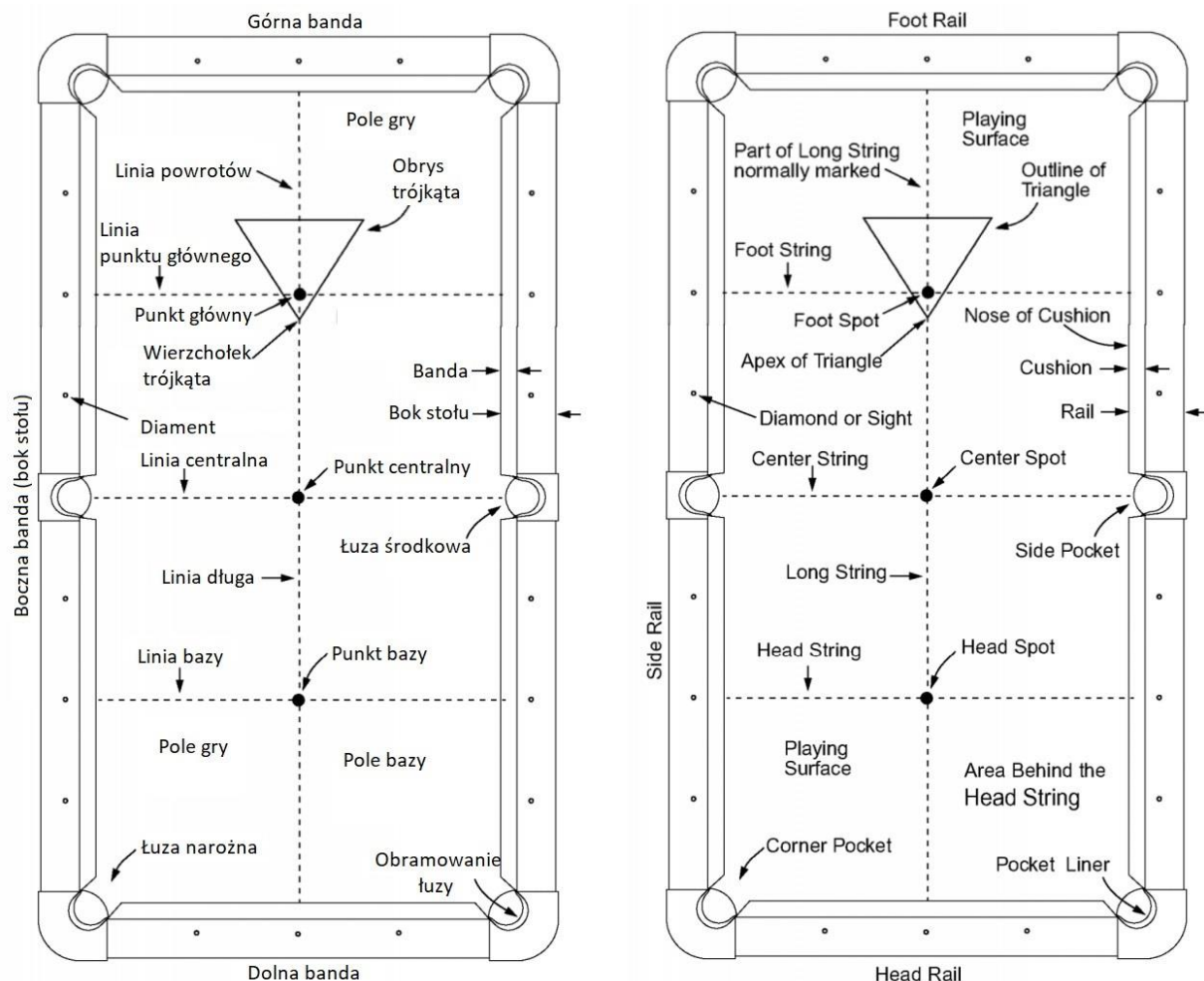
7 Przepisy i regulacje dotyczące gry na wózkach inwalidzkich

8 Definicje używane w Przepisach

Następujące definicje znajdą zastosowanie w Przepisach WPA.

8.1 Stół i jego części

Następujące definicje określają zastosowane w Przepisach wyrażenia; szczegóły dotyczące dokładnych wymiarów i innych detali znajdują się w dokumencie [Specyfikacja Techniczna WPA](#).



Integralnymi częściami składowymi stołu bilardowego są: boki stołu (4), bandy (6), pole gry i łuzy.

- Końcowa część stołu, gdzie zazwyczaj ustawiane są bile do rozbicia to górna część stołu (górną stołu – górna banda; ang. foot rail), strona przeciwna, z której zazwyczaj rozpoczyna grę (do zagrania rozbijającego) bila biała, to dolna część stołu (dół stołu – dolna banda; ang. head rail).
- Pole bazy to prostokątny obszar 1/4 dolnej części stołu ograniczony bandami z trzech stron, a z czwartej – linią bazy. Linia bazy to równoległa do krótkiego boku stołu linia ograniczająca obszar 1/4 stołu. Linia bazy nie jest częścią pola bazy. Wyrażenia: „za linii bazy” i „z bazy” oznaczają termin „z pola bazy”.
- Bandy (ang. cushions), wierzchnia część boków stołu, łuzy (ang. pockets) i ich obramowania są częściami składowymi boków stołu (ang. rails).

W celach opisowych i szkoleniowych na stole wyznacza się cztery następujące linie (tylko część z nich jest oznaczeniami stołu; patrz poniżej):

- Linia długa wzdłuż osi podłużnej stołu (ang. long string);
- Linia pola bazy (linia bazy; ang. head string), opis powyżej;
- Linia punktu głównego (linia główna; ang. foot string), równoległa do krótkiego boku stołu linia przechodząca przez punkt główny stołu, wyznaczająca ¼ górnej części stołu;
- Linia centralna (ang. center string), wzdłuż osi poprzecznej stołu.

Na bokach stołu mogą być wyznaczone punkty (zwane też „diamentami”), wyznaczające 1/4 długości krótkiego boku stołu i 1/8 długości długiego boku stołu, mierząc od skrajnych narożników band.

Na polu gry (ang. playing surface), czyli gładkiej, pokrytej sukmem powierzchni, ograniczonej bandami, powinny znajdować się następujące oznaczenia, jeśli wzmiankują o nich przepisy szczegółowe danej odmiany:

- Punkt główny stołu (ang. foot spot) – na przecięciu linii długiej i linii punktu głównego;
- Punkt bazy (ang. head spot) – na przecięciu linii długiej i linii bazy;
- Punkt centralny (ang. center spot) – na przecięciu linii długiej i linii centralnej;
- Linia pola bazy (ang. head string);
- Linia powrotów – na linii długiej, rozpoczynając od punktu głównego w kierunku górnej bandy; zakończenie około 10 cm poza obrysem trójkąta;
- Obrys trójkąta (ang. outline of triangle); całkowity zewnętrzny obrys lub tylko obrys narożników, w zależności od odmiany; środek bili znajdującej się w górnym wierzchołku trójkąta musi przypadać na punkt główny stołu.

8.2 Zagranie (uderzenie, strzał – ang. shot)

Rozpoczęcie zagrania następuje w momencie kontaktu z bilą białą kapki przesuwanego (wypychanego) do przodu kija.

Zagranie kończy się wtedy, kiedy wszystkie bile biorące udział w grze przestaną się poruszać (toczyć, wirować, itp.). Poprawne zagranie (uderzenie, strzał) oznacza zagranie, w trakcie wykonywania którego nie został popełniony faul.

8.3 Bila wbita

Bila jest uznawana za wbitą, jeśli znajdzie się w łuzie i zatrzyma poniżej pola gry lub jeśli dostanie się do systemu zwrotnego w stole (system zwracania bil).

Bila zatrzymująca się na krawędzi pola gry, częściowo podparta przez inną bilę, jest uznawana za wbitą, jeśli usunięcie podpierającej ją bili spowoduje, że bila ta znajdzie się w łuzie i zatrzyma poniżej pola gry.

Bila obiektowa, która nie spełni wymagań powyższego opisu (wyskoczy z łuzi, odbije od bil w łuzie, itd.) nie jest uznawana za bilę wbitą.

Jeśli bila zatrzyma się na pola gry i pozostanie w widocznym bezruchu przez 5 (pięć) sekund, nie jest uznawana za wbitą, nawet jeśli później wpadnie („samoczynnie”) do łuzi (patrz: [1.7 Bila poruszająca się samoczynnie](#) po dalsze instrukcje). W trakcie upływu tych wspomnianych 5 sekund Sędzia powinien zadbać o to, by nie zostało wykonane kolejne zagranie.

Jeśli bila biała wejdzie w jakikolwiek kontakt z bilą spełniającą wymogi bili białej, jest uznawana za wbitą niezależnie od miejsca, w którym ostatecznie się zatrzyma. Usuwanie bil z pełnych lub prawie pełnych łuz jest zadaniem Sędziego, niemniej jednak obowiązek dopilnowania rzetelnego wykonania tej czynności spoczywa wyłącznie na zawodniku zagrywającym.

8.4 Kontakt bili z bandą

Za kontakt bili z bandą (dotknięcie bandy) uznaje się sytuację, w której bila nie miała kontaktu z bandą a następnie ten kontakt z bandą uzyskała.

Bila stykająca się z bandą w momencie zagrania (określana jako „zamrożona”) nie spełni wymogu dotknięcia bandy, dopóki zauważalnie kontaktu z bandą nie utraci przed ponownym uzyskaniem kontaktu z bandą. Bile: wbita oraz wybita poza stół, są uznawane za spełniające wymóg dotknięcia bandy.

Bile nie mogą być uznane za „zamrożone” dopóki fakt ten nie zostanie potwierdzony przez Sędziego, zawodnika zagrywającego lub jego przeciwnika (patrz również: Regulacje WPA [R28 Potwierdzanie bil „zamrożonych”](#)).

8.5 Bila wybita poza stół

Bila jest traktowana jako wybita poza stół, jeśli zatrzyma się gdziekolwiek poza polem gry nie spełniając wymogów bili wbitej (patrz: [8.3 Bila wbita](#)). Bila jest również traktowana jako wybita poza stół, jeśli weszła w kontakt z jakimkolwiek przedmiotem nie będącym integralną częścią składową stołu bilardowego, np. lampą, kredą, częścią ciała lub ubioru zawodnika, itp., nawet jeśli ostatecznie zatrzymała się na polu gry lub w łuzie. Bila, która podskoczy (lub przetoczy się po wierzchniej części boków stołu), jednak powróci samoczynnie (bez kontaktu opisanego powyżej) na pole gry lub wpadnie do łuzi, nie jest traktowana jako wybita poza stół.

8.6 Bila biała w łuzie (ang. scratch)

Jeśli w wyniku zagrania bila biała spełni kryteria wyszczególnione w punkcie [8.3 Bila wbita](#), jest to faul.

8.7 Bila biała (ang. cue ball)

Bila biała jest bilą, w którą zagrywający „uderza” kapką kija. Tradycyjnie powinna być koloru białego, może być jednakże dodatkowo „ozdobiona” logo lub kropkami. Z wyjątkiem niektórych odmian sportów bilardowych, jedna (ta sama) bila biała jest zagrywana przez obydwóch zawodników lub zespoły.

8.8 Bile obiektowe (ang. object balls)

Bile kolorowe, w które uderza bila biała, zazwyczaj w celu skierowania ich do łuz, nazywane są obiektowymi. Powinny one być ponumerowane od 1 do numeru odpowiedniego dla ilości bil potrzebnych do danej odmiany. Właściwe kolory i oznaczenia tych bil opisane są w [Specyfikacji Technicznej WPA](#).

[Dla uproszczenia nazewnictwa i komend sędziowskich proponuje się następujące oznaczenia, stosowane również w tych Przepisach: bila nr 1 – bila1, bila nr 2 – bila2, ..., bila nr 15 – bila15.]

8.9 Set

W niektórych rozgrywkach mecze podzielone są na części, nazywane setami. Wtedy do osiągnięcia zwycięstwa w meczu potrzebne jest wygranie określonej liczby setów. Odpowiednio, do wygrania seta potrzebne jest zwycięstwo w określonej liczbie partii lub zdobycie określonej liczby punktów.

8.10 Trójkąt (ang. rack)

Trójkąt jest ramką wykonaną z solidnego materiału (drewno, plastik), w kształcie trójkąta, używaną do ustawiania grupy bil np. do rozbicia. Pojęcie „trójkąt” (rack) używane jest również w odniesieniu do grupy bil już ustawionych (np. do rozbicia) lub też do obszaru na stole, zazwyczaj oznakowanego linią

tworzącą ten kształt. Pojęcie to również określa część meczu limitowaną do rozegrania bil tylko z tej (ustawionej uprzednio) grupy jak np. w odmianę 8-bil, za co otrzymuje się 1 punkt (wygrana 1 partii). „To rack balls” oznacza ustawić je w grupę o odpowiednim kształcie jak np. do rozbicia.

8.11 Zagranie rozbijające (ang. break shot)

Zagranie rozbijające jest specyficznym zagranie, rozpoczynającym partię (lub mecz). Wykonuje się je tradycyjnie z ustawienia początkowego, w którym bila biała jest zagrywana z pola bazy zaś bile obiektowe ustawione są (po przeciwnej stronie stołu – góra stołu) w grupę o kształcie i umiejscowieniu charakterystycznym dla danej odmiany gry. Celem tego zagrania jest przemieszczenie bil ustawionych w grupie, w sposób taktycznie typowy dla danej odmiany gry.

8.12 Podejście (ang. inning)

„Podejście” oznacza ciągłość prawa do wykonywania zagrań przysługująca danemu zawodnikowi (inaczej: kolejka). Podejście rozpoczyna się, kiedy zawodnik otrzymuje prawo do wykonania zagrania (określa się go wtedy mianem wchodzącego lub zagrywającego), kończy się zaś z chwilą zakończenia zagrania, w wyniku którego zawodnik prawo to utracił.

W niektórych sytuacjach zagrywający ma prawo wyboru: wykonania zagrania samodzielnie lub nakazania wykonania tego zagrania przeciwnikowi (np. „push out” w odmianie 9-bil), którego obowiązkiem jest wtedy to zagranie wykonać.

8.13 Pozycja bili

Określenie miejsca, w którym znajduje się bila oceniane jest wg punktu, który wyznacza na polu gry rzut pionowy środka bili. W konsekwencji bila znajduje się na punkcie lub na linii, jeśli w tym właśnie miejscu przypada jej środek, patrząc z góry.

8.14 Repozycjonowanie bil

W niektórych sytuacjach, innych niż ustawianie bil do rozbicia, bile obiektowe muszą być umieszczone powtórnie w określonych miejscach na stole. Nazywane jest to repozycjonowaniem (patrz: [1.4 Repozycjonowanie bil](#)).

8.15 Przywracanie pozycji bil

Jeśli bile zostały przemieszczone niezgodnie z zasadami gry, w niektórych sytuacjach, przepisy mogą wymagać przywrócenia ich do poprzedniego, właściwego ustawienia. Wykonanie tej czynności, możliwie najlepiej jak pozwala na to sytuacja, jest zadaniem Sędziego.

8.16 Skok (ang. jump shot)

Zagranie „skokiem” jest zagranie, w którym zagrywający powoduje przeskoczenie bili białej nad przeszkodą, którą może być np. inna bila lub część bandy. Poprawność „skoku” jest uzależniona od wykonania tego zagrania i od intencji zagrywającego. Poprawnie wykonany „skok” musi być zagrany kijem, którego rękojeść (grubszy koniec) jest uniesiony w górę, w konsekwencji uderzenie kapką musi spełniać zasadę pozornego „wbijania” bili białej (rzutu pionowego) w pole gry.

8.17 Zagranie bezpieczne (ang. safety shot)

Zagranie spełni wymogi zagrania „bezpiecznego” jeśli zagrywane jest w jednej z „deklarowanych” odmian gry i zawodnik zagrywający wyraźnie poinformuje o zamiarze wykonania takiego zagrania Sędziego lub pod jego nieobecność – przeciwnika.

W zagranie bezpiecznym bila obiektowa (lub bile) może, ale nie musi, być wbita.

Jeśli zagranie spełniło wymogi zagrania „bezpiecznego”, z chwilą zakończenia tego zagrania prawo (tu: obowiązek) zagrywania przechodzi na przeciwnika.

8.18 Nieczyste uderzenie (ang. miscue)

„Miscue” – nieczyste uderzenie to sytuacja, kiedy kapka kija znacząco ześlizguje się z bili białej w trakcie kontaktu z nią, z powodów np. niewłaściwego prowadzenia kija, zbyt gwałtownego uderzenia lub braku kredy. Słyszalny jest wtedy charakterystyczny dźwięk, takie zagranie pozostawia też charakterystyczny ślad na kapce kija. Choć w niektórych takich zagraniach występuje kontakt bili białej nie tylko z kapką kija, zakłada się, że zostały one wykonane poprawnie. Zagranie poziomo ułożonym kijem, przy jednoczesnym kontakcie kapki z bilą białą i polem gry, w którym wystąpi niezamierzony podskok bili białej, jest również traktowane jako „miscue”.

Tylko w przypadku zagrania ewidentnie nieczystego lub widocznie wpływającego na znaczącą zmianę toru przemieszczania się bili białej, orzekany jest faul; sytuacja taka podlega wyłącznej ocenie Sędziego.

Świadome, celowe stosowanie tego typu zagrań jest karane zgodnie z trybem postępowania w punkcie (c) [6.17 Niesportowe zachowanie](#).

9 Odmiana 10-bil

Odmiana 10-bil jest grą deklarowaną. Do gry w odmianę 10-bil używa się bili białej oraz dziesięciu bil obiektowych, ponumerowanych od 1 do 10. Bile muszą być zagrywane wg numerów we wzrastającej kolejności (tj. należy uderzyć bilą białą w znajdującą się aktualnie na stole bilę obiektową z najniższym numerem). Jeśli w trakcie poprawnie wykonanego zagrania rozbijającego wbita zostanie bila10 (bila nr 10 – patrz: [8.8 Bile obiektowe](#)), musi ona zostać repozycjonowana (zgodnie z Przepisami Ogólnymi), po czym zawodnik kontynuuje swoje podejście. W jednym zagraniu może być zadeklarowana tylko jedna bila; w zagraniu rozbijającym nie ma wymogu deklarowania (patrz również: [9.5 Zagrania deklarowane](#)).

Zawodnik, który prawidłowo wbije bilę10 (bilę nr 10 – patrz: [8.8 Bile obiektowe](#)), podczas gdy przed zagraniem była ona jedyną pozostałą na stole bilą obiektową, wygrywa partię.

9.1 Rozgrywka o rozbicie

Zawodnik, który wygrywa rozgrywkę o rozbicie decyduje o tym, kto wykona pierwsze zagrание rozbijające (patrz: [1.2 Rozgrywka o rozbicie](#)). Następnie, standardowo stosuje się rozbicie naprzemienne (decyzję w tej sprawie podejmuje Dyrektor Turnieju na wniosek Organizatora, patrz: Regulacje WPA: [R1 Decyzje administracyjne](#), [R2 Wyjątki od Przepisów](#), [R15 Kolejność zagrań rozbijających](#)).

9.2 Ustawianie bil do rozbicia

Bile do rozbicia powinny być ustawione tak ściśle, jak to możliwe, w formie trójkąta; bila1 na punkcie głównym stołu jako wierzchołek trójkąta, bila10 w jego środku. Pozostałe bile muszą być ustawiane losowo, z wyłączeniem jakiegokolwiek świadomego ich umieszczania w wybranym, konkretnym miejscu trójkąta (patrz również: [R4 Szablon do ustawiania bil](#)).

9.3 Prawidłowe zagrание rozbijające

Aby zagrание rozbijające mogło być uznane za prawidłowe, muszą być spełnione następujące warunki:

- (a) Bila biała musi być zagrywana z pola bazy;
- (b) Jeżeli żadna bila nie zostanie wbita, przynajmniej cztery bile obiektowe muszą dotknąć bandy (lub band).

Niespełnienie powyższych wymogów jest faulem.

(Patrz również: Regulacje WPA [R17 Dodatkowe wymogi zagrания rozbijającego](#).)

9.4 Drugie zagrание w partii – „Push out”

Jeśli w trakcie zagrания rozbijającego nie został popełniony faul, w kolejnym zagraniu można wykonać zagrание „push out”. Zawodnik zagrywający musi wyraźnie poinformować o zamiarze wykonania takiego zagrания Sędziego lub pod jego nieobecność – przeciwnika. Jedynym do spełnienia wymogiem w zagraniu „push out” jest uderzenie kapką kija w bilę białą tak, aby spowodować jej przemieszczenie. Wymogi przepisów [6.2 Niewłaściwa bila uderzona jako pierwsza](#) i [6.3 Brak kontaktu bili z bandą](#) są dla tego zagrания zawieszane. Jakakolwiek bila obiektowa wbita do łuzy pozostaje tam, z wyjątkiem bili10, która jest repozycjonowana, zgodnie z Przepisami Ogólnymi; wbicie bili obiektowej nie jest błędem. Jeśli nie został popełniony faul, przeciwnik decyduje, kto będzie zagrywał jako następny.

9.5 Zagrania deklarowane

Z wyjątkiem zagrания rozbijającego, każde zagrание musi być zadeklarowane zgodnie z [1.6 Zagrania deklarowane \(nominowane\)](#).

9.6 Zagranie bezpieczne

Zagrywający może (w każdym zagranium oprócz zagrania rozbijającego) zadeklarować zagranie „bezpieczne” aby zakończyć tym swoje podejście, nadal jednak w tym zagranium bila biała musi uderzyć jako pierwszą, znajdującą się aktualnie na stole bilę obiektową z najniższym numerem (patrz również: [8.17 Zagranie bezpieczne](#)). Jednakże, jeśli w efekcie tego właśnie zagrania „bezpiecznego” aktualnie zagrywana (lub jakakolwiek inna) bila obiektowa zostanie wbita, zawodnik przejmujący prawo zagrywania może: (a) podjąć grę w sytuacji jaką zastał na stole lub (b) nakazać kontynuowanie gry (w sytuacji jaka jest na stole) przeciwnikowi.

9.7 Wbicie niezadeklarowane

Jeśli w efekcie skądinąd prawidłowego zagrania nominowana bila wpadnie do innej niż zadeklarowana łuzi lub jeśli wbita zostanie inna bila obiektowa – pozostają one w łuzie (z wyjątkiem bili10, która jest repozycjonowana zgodnie z Przepisami Ogólnymi); podejście uznaje się za zakończone a zawodnik przejmujący prawo zagrywania może: (a) podjąć grę w sytuacji jaką zastał na stole lub (b) nakazać kontynuowanie gry (w sytuacji jaka jest na stole) przeciwnikowi.

9.8 Kontynuacja gry

Jeśli zagrywający umieści zadeklarowaną bilę w łuzie wykonując prawidłowe, deklarowane zagranie (z wyjątkiem zagrania „push out”, patrz: [9.4 Drugie zagranie w partii – „Push out”](#)), jakiegokolwiek dodatkowo wbite w tym zagranium bile pozostają w łuzach (z wyjątkiem bili10, która jest repozycjonowana (patrz: [1.4 Repozycjonowanie bil](#) i [9.9 Repozycjonowanie bil](#)), a zawodnik kontynuuje swoje podejście. Jeśli (z wyjątkiem zagrania „push out”) zagrywający umieści w łuzie bilę10 wykonując prawidłowe, zadeklarowane zagranie, a bila10 nie była ostatnią pozostałą bilą, jest ona repozycjonowana, a zawodnik kontynuuje grę. Jeżeli jednak bila10 jest ostatnią pozostałą bilą, to wygrywa on partię. Jeśli zagrywający nie wbije zadeklarowanej bili (lub popełni faul) prawo wykonania kolejnego zagrania przechodzi na przeciwnika; w przypadku kiedy nie popełniony został faul, zawodnik wchodzący musi zagrywać bile z pozycji w jakiej zastał je na stole.

9.9 Repozycjonowanie bil

Jeśli bila10 zostanie wbita:

- a) niezadeklarowana,
- b) do innej niż zadeklarowana łuzi,
- c) w trakcie zagrania rozbijającego lub zagrania „push out”,
- d) w zagranium, w którym popełniony został faul lub
- e) zostanie wybita poza stół

musi być ona repozycjonowana (patrz: [1.4 Repozycjonowanie bil](#)). Żadna inna bila numerowana nie wraca na pole gry w trakcie partii.

9.10 Faule

Jeśli zagrywający popełni faul, prawo wykonania kolejnego zagrania przechodzi na przeciwnika. Bila biała jest wtedy „z ręki”, zawodnik wchodzący może ją umieścić w dowolnym punkcie na stole (patrz: [1.5 Bila biała „z ręki”](#)).

Poniższa lista precyzuje kryteria zagrań interpretowanych jako faul w odmianie 10-bil:

[6.1 Bila biała w łuzie lub poza stołem](#)

[6.2 Niewłaściwa bila uderzona jako pierwsza](#) – Bila biała musi, w każdym zagranium, uderzyć jako pierwszą znajdującą się aktualnie na stole bilę obiektową o najniższym numerze.

[6.3 Brak kontaktu bili z bandą](#)

[6.4 Brak kontaktu stopy z podłożem](#)

[6.5 Bila wybita poza stół](#) – bila10 jest jedyną wybitą poza stół bilą, która będzie repositionowana.

[6.6 Dotknięcie bili](#)

[6.7 Podwójny kontakt / Bile „zamrożone”](#)

[6.8 Zagranie pchnięte](#)

[6.9 Bile w ruchu](#)

[6.10 Nieprawidłowe pozycjonowanie bili białej](#)

[6.12 Kij położony na stole](#)

[6.13 Zagranie poza kolejnością](#)

[6.15 Powolna gra / opóźnianie gry](#)

[6.16 Faul z udziałem szablonu](#)

9.11 Przewinienia szczególne

Konsekwencją popełnienia trzech kolejnych fauli (patrz: [6.14 Błąd trzech kolejnych fauli](#)) jest natychmiastowe przegranie aktualnie rozgrywanej partii.

Wszelkie sytuacje mogące podlegać zakresowi Przepisu [6.17 Niesportowe zachowanie](#) oceniane będą przez Sędziego na podstawie jego aktualnej wiedzy lub zebranych informacji; nałożona kara zależna będzie wyłącznie od indywidualnej oceny sytuacji przez Sędziego.

9.12 Partia nierozstrzygnięta

Jeśli partia zostanie orzeczona jako nierozstrzygnięta, kolejne zagranie rozbijające wykona zawodnik, który rozbijał nierozstrzygniętą partię (patrz: [1.12 Sytuacja bez wyjścia / nierozstrzygnięta](#)).

Regulacje do Przepisów WPA

Wersja 15/03/2016

R1 Decyzje administracyjne

Niniejsze regulacje precyzują zasady i wymagania dotyczące spraw, których nie omawiają Przepisy (ubiór zawodników, składanie protestów i odwołań, spóźnienia, itp.), a które powinny być stosowane jednocześnie dla potrzeb jakościowej standaryzacji wszystkich dyscyplin sportów bilardowych. Stosowanie niektórych Regulacji może być różne dla potrzeb poszczególnych imprez, np. schemat rozgrywek, ilość setów lub opcje rozbijania w danej partii. Kierownictwo danego Turnieju ma prawo określania, które regulacje znajdują zastosowanie w jego całości (lub części). Regulacje nie są merytorycznie Przepisami; Przepisy są zawsze niepodważalne i nadrzędne względem Regulacji.

R2 Wyjątki od Przepisów

Zasady postępowania, zawarte i opisane w Przepisach, nie mogą być w jakikolwiek sposób zmieniane (lub reinterpretowane), dopóki nie uzyska się na to zezwolenia WPA. Wydać je może jedynie Dyrektor Sportowy WPA lub oddelegowany na daną imprezę Przedstawiciel WPA. Pisemny opis zmiany i wyjaśnienia jej dotyczące muszą zostać przedstawione (i być powszechnie dostępne) najpóźniej na odprawie zawodników.

R3 Ubiór zawodników

Ubiór zawodnika musi zawsze spełniać wymogi rangi zawodów; musi być czysty, odpowiedni, w zadbanym stanie. Jeśli zawodnik nie jest pewien prawidłowości swego stroju powinien on skonsultować swe wątpliwości z Dyrektorem Turnieju, którego opinia jest wiążąca i ostateczna. W sytuacjach wyjątkowych Dyrektor Turnieju może dopuścić warunkowo nieodpowiedni strój np. po zagubieniu bagażu w trakcie podróży lotniczej. Za niedostosowanie swego stroju do wymogów turnieju zawodnik może być zdyskwalifikowany.

Jeśli odpowiednie zarządzenie nie stanowi inaczej, wymagania niniejszych Regulacji są obowiązujące. Poniżej znajdują się opisy określające poprawny strój zawodnika w zawodach rozgrywanych pod auspicjami WPA i zrzeszonych organizacji.

R3.1 Mężczyźni

Obowiązuje koszula lub koszulka typu „polo”, dowolnego koloru i z przynajmniej krótkim rękawem; muszą być one czyste, zadbane i w dobrym stanie. Przez cały czas trwania turnieju koszula (lub koszulka) musi być wsunięta w spodnie. Koszulki typu „T-shirt” są zabronione.

Obowiązuje długie, wizytowe spodnie; muszą być one czyste, zadbane i w dobrym stanie; kolor spodni jest nieistotny. Dżinsy i sztruksy są zabronione; jednakże dopuszczalny jest dżinsowy krój spodni.

Obuwie musi spełniać wymogi wizytowego i pasować do reszty ubioru. Tenisówki, sandały, itp. są zabronione. Obuwie stylizowane na styl sportowy (tylko jednolite, wykonane ze skóry lub materiałów skóropodobnych) może być używane, ale tylko, jeśli bezwarunkowo spełnia wymogi akceptowalnego jako wizytowe; ocena Dyrektora Turnieju jest w tej kwestii wiążąca i ostateczna.

R3.2 Kobiety

Obowiązuje wizytowa bluzka, sukienka, koszula lub koszulka typu „polo” z rękawem; muszą być one schludne, zadbane i zakrywające ramiona. Koszulki typu „T-shirt” są zabronione.

Obowiązują długie, wizytowe spodnie; muszą być one czyste, zadbane, w dobrym stanie; kolor spodni jest nieistotny. Dozwolone jest noszenie spódnicy, jednakże musi ona zakrywać kolana. Dżinsy i sztruksy są zabronione; jednakże dopuszczalny jest dżinsowy krój spodni.

Obuwie musi spełniać wymogi wizytowego i pasować do reszty ubioru. Tenisówki, sandały, itp. są zabronione. Obuwie stylizowane na styl sportowy (tylko jednolite, wykonane ze skóry lub materiałów skóropodobnych) może być używane, ale tylko, jeśli bezwarunkowo spełnia wymogi akceptowalnego jako wizytowe; ocena Dyrektora Turnieju jest w tej kwestii wiążąca i ostateczna.

R4 Szablon do ustawiania bil

Szablon może być używany do odmian gry: 8-bil, 9-bil, i 10-bil. Jakiegokolwiek użycie szablonu jest niedozwolone w odmianie 14/1.

R4.1 Umiejscowienie szablonu

Zanim mecz zostanie rozpoczęty, pole gry musi być odpowiednio oznaczone linią pionową (linią powrotów), pomagającą w odpowiednim ułożeniu szablonu. Linia ta musi być wystarczająco długa, by przechodziła zarówno przez górny, jak i dolny otwór w szablonie.

R4.2 Usuwanie szablonu

Po rozbiciu, szablon musi być niezwłocznie usunięty z pola gry przez Sędziego, bez poruszenia żadnej z bil (a jeżeli jest to niemożliwe, to z przywróceniem jej na właściwą pozycję). Jeśli Sędzia nie jest obecny przy stole, a bile utrudniają zdjęcie szablonu, przeciwnik zagrywającego (pełniący w tym momencie rolę Sędziego) musi być osobą usuwającą szablon. Jeżeli nie ma żadnych przeszkód, zagrywający może sam zdjąć szablon z pola gry.

Bez względu na obecność Sędziego przy stole, szablon może być zdjęty tylko wtedy, kiedy nie więcej niż dwie bile utrudniają jego usunięcie. Wyjątkiem od tej zasady jest sytuacja, kiedy przynajmniej jedna z nich jest „zamrożona”. W takim przypadku szablon zostawia się na miejscu do czasu, aż zamrożone bile nie będą stanowiły przeszkody w jego usunięciu.

W trakcie usuwania szablonu Sędzia (lub przeciwnik) może używać znaczników w postaci pozycjonerów czy kostek kredy, które ma do dyspozycji, w celu oznaczenia pozycji bil utrudniających zdjęcie szablonu. Po usunięciu szablonu musi on być umieszczony z dala od pola gry (w tym band), a bile powinny być przywrócone na miejsca pierwotnie przez nie zajmowane.

R4.3 Specyfikacja szablonu

Szablon powinien być wykonany z tworzywa sztucznego, nie grubszy niż 0,14 mm i nie wpływający w żaden sposób na stół. Szablon nie może być przyklejony do pola gry.

R5 Sędzia „na Sali gier” (ang. „area” referee)

W określonych warunkach turnieje rozgrywane mogą być w sytuacji – Sędzia „na Sali gier”. Wtedy, w odróżnieniu od sytuacji Sędzia „przy stole”, jeden Sędzia odpowiedzialny jest jednocześnie za kilka stołów, na których rozgrywane są mecze. W tym wypadku, zawodnicy są nadal zobowiązani do przestrzegania wszystkich obowiązujących reguł gry. Procedura postępowania jest wtedy następująca:

Obowiązki Sędziego spoczywają na nie grającym aktualnie zawodniku. Jednakże, jeśli przed wykonaniem danego zagrania, zawodnik zagrywający sędzi, że jego przeciwnik (będący wtedy „w roli” Sędziego) nie będzie w stanie poprawnie ocenić zagrania, powinien on (przed jego wykonaniem) wezwać Sędziego „na Sali gier”. Również zawodnik pełniący aktualnie obowiązki Sędziego powinien (przed wykonaniem

danego zagrania) wezwać Sędziego „na Sali gier”, lecz tylko w sytuacji, kiedy uważa, że jego ocena może nie być obiektywna lub jeśli nie życzy sobie o tym zagraniu decydować.

Każdy z zawodników ma prawo nakazania natychmiastowego „zawieszenia” (i obowiązek zawieszenia) gry do momentu upewnienia się, że dane zagranie będzie prawidłowo ocenione.

Jeśli w sytuacji Sędziego „na Sali gier” wystąpi pomiędzy zawodnikami jakakolwiek różnica zdań, powinni oni natychmiastowo wezwać Sędziego. Jeśli Sędzia nie widział sytuacji powodującej spór, ma on prawo i obowiązek zbadania sytuacji w ostrożny i odpowiedzialny sposób, wliczając w to zapytanie do osób, które, w jego opinii są wiarygodne, przejrzenie zapisu video lub przeanalizowanie zagrania i jego możliwych konsekwencji. Jeśli jednak w danej sytuacji Sędzia nie ma możliwości podjęcia odpowiedzialnej i sprawiedliwej w jego opinii decyzji, zaś zdania tych zawodników są nadal podzielone, zakłada się, że faul nie wystąpił i rozstrzyga się za korzyść zawodnika zagrywającego.

R6 Karanie niesportowego zachowania

Przepisy i Regulacje pozwalają Sędziemu (oraz innym oficjalnym przedstawicielom) na względną swobodę w nakładaniu kar za niesportowe zachowanie. Wiele czynników determinuje podjęcie takiej decyzji, np. „historia” zawodnika, uprzednie występki, istotność przewinienia, informacje, jakie zawodnicy otrzymali na odprawie zawodników, itp.

Dodatkowo, poziom zawodniczy i rodzaj imprezy ma tu również znaczenie; dla porównania, doświadczeni zawodnicy postrzegani powinni być jako wytyczający pozytywne standardy dla relatywnie początkujących, którzy być może nie mieli jeszcze okazji w pełni przyswoić wszystkich obowiązujących zasad, również tych zwyczajowych.

R7 Protesty i odwołania

Pierwszą osobą, z którą (w jakiegokolwiek sprawie) kontaktuje się zawodnik rozgrywający swój mecz powinien być Sędzia. W przypadku potrzeby podjęcia decyzji, Sędzia ma prawo ewaluować sytuację na podstawie wszelkich czynników, które uważa za istotne.

Jeśli zawodnik nie zgadza się z decyzją Sędziego (nie dotyczy orzeczeń dotyczących poprawności wykonania zagrań, patrz Przepisy [1.10 Kwestionowanie decyzji i protesty dotyczące orzeczeń sędziowskich](#)), ma on prawo do konsultacji z kolejno (1) Sędzią Głównym i (2) Dyrektorem Turnieju. W turniejach sankcjonowanych decyzja Dyrektora Turnieju jest wiążąca i ostateczna.

W Mistrzostwach Świata WPA zawodnikowi przysługuje dodatkowo prawo odwołania do Dyrektora Sportowego WPA, jeśli został na ten Turniej delegowany. W tym przypadku, przed rozpatrzeniem odwołania, musi zostać złożony depozyt w wysokości \$100. W przypadku rozpatrzenia odwołania niekorzystnie dla zawodnika, depozyt staje się własnością WPA.

Zawodnikowi przysługuje jednorazowe prawo zwrócenia się do Sędziego o powtórny ocenę zagrania lub zmianę decyzji. Jeśli zawodnik, po raz kolejny, zwraca się do Sędziego w tej samej sprawie, uznaje się to natychmiastowo za [6.17 Niesportowe zachowanie](#).

R8 Obowiązki Sędziego

Sędzia orzeka we wszelkich sprawach dotyczących przestrzegania i stosowania Przepisów, oceny zagrań, orzeka o faulach i przewinieniach, dba o odpowiednie warunki do współzawodnictwa i podejmuje stosowne decyzje. Sędzia ma prawo zawiesić rozgrywanie meczu lub turnieju, jeśli warunki współzawodnictwa nie są odpowiednie; również jeśli jego orzeczenie lub decyzja są prawidłowo kwestionowane. Sędzia ogłasza faule i konkretne zagrania w myśl Przepisów; odpowiada na pytania

dotyczące brzmienia Przepisów (np. ilość fauli, opcje po błędzie rozbicia), jednakże nie wyjaśnia ani zasad ich stosowania, ani wynikających z tego konsekwencji, nie udziela porad. Sędzia może, na żądanie zawodnika, podać i odebrać wspornik. W szczególnych przypadkach, Sędzia (lub osoba przez niego wyznaczona) może odsunąć przeszkadzającą zawodnikowi lampę nad stołem.

W przypadku obowiązywania zasady „trzech kolejnych fauli”, Sędzia informuje zawodnika o popełnieniu drugiego z rzędu faulu (nie wymagane przez Przepisy, jedynie w celach informacyjnych) oraz obowiązkowo, przed wykonaniem zagrania, w którym może zostać popełniony trzeci z rzędu faul. Jeśli popełnione faule są odnotowywane na oficjalnej tablicy wyników (widocznej dla zawodników), uznaje się to za wystarczające ostrzeżenie.

R9 Partycypacja Sędziego

Sędzia odpowiada na pytania zawodników dotyczące aktualnego stanu rzeczy (czy bila znajduje się w obszarze trójkąta lub w polu bazy, jaki jest aktualny wynik, ile punktów potrzeba do zwycięstwa, ile fauli ma przeciwnik, itd.). Sędzia udziela wszelkich informacji zgodnie ze swoją wiedzą i umiejętnościami, jednakże jakakolwiek w tej materii pomyłka Sędziego nie zabezpiecza zawodnika przed konsekwencjami wynikającymi z niepoprawnego zagrania lub błędnej interpretacji Przepisów (patrz Przepisy Ogólne [1.1 Odpowiedzialność i zobowiązania zawodnika](#)).

Sędziemu nie wolno udzielać jakichkolwiek porad lub wyrażać subiektywnych opinii, które mogą wpływać na grę zawodnika (zawodników), np. czy zagranie jest możliwe do wykonania poprawnie, czy jest możliwa kombinacja, jaki jest stan stołu.

R10 Odmiana 8-bil (uzupełnienie)

Jeśli zostało już dokonane przyporządkowanie grupy bil a zawodnik omyłkowo (nieintencjonalnie) zagra i wbije bilę przeciwnika, faul musi zostać ogłoszony przed wykonaniem kolejnego zagrania. Jeśli stwierdzenie (nieintencjonalnej) zamiany nastąpi później, partia zostanie przerwana i powtórzona; zawodnikiem rozbijającym będzie ten, który rozbijał przerwaną partię.

R11 Przywracanie bil na pozycje

W przypadku wystąpienia konieczności zmiany pozycji bil, wyłącznie Sędzia wykonuje to zadanie, najlepiej jak pozwala mu na to zasób posiadanych informacji oraz umiejętności. Ma on prawo poprosić o konsultację kogokolwiek, opinia taka nie będzie jednak dla Sędziego wiążąca. Zawodnik może jednorazowo zwrócić się do Sędziego o powtórne rozważenie położenia bil, po tym jednakże decyzja Sędziego jest ostateczna i wiążąca.

R12 Akceptacja wyposażenia i warunków do gry

Po rozpoczęciu Turnieju lub konkretnego meczu zawodnikowi nie przysługuje prawo kwestionowania klasy lub jakości wyposażenia zapewnionego przez Organizatora, chyba, że Sędzia lub Dyrektor Turnieju przychyli się do opinii zawodnika.

Jakiegokolwiek zastrzeżenia w tej materii muszą zostać zgłoszone przed rozpoczęciem Turnieju lub meczu.

R13 Opróżnianie łuz

Aby bila mogła być uznana za wbitą musi spełnić warunki opisane w Przepisie [8.3 Bila wbita](#).

Chociaż opróżnianie łuz jest zadaniem Sędziego, ostateczna odpowiedzialność za bezbłędne wykonanie tej czynności spoczywa po stronie zawodnika aktualnie zagrywającego. Jeśli Sędzia nie jest obecny „przy

stole”, zawodnik zagrywający ma prawo samodzielnego opróżniania łuz, każdorazowo musi on jednak wyraźnie poinformować o swym zamiarze przeciwnika.

R14 Przerwa w grze / „czas” (ang. time out)

Jeśli wytyczne dla danego Turnieju nie stanowią inaczej, w trakcie meczu rozgrywanego do dziewięciu (9) wygranych partii w odmianę 8-bil oraz do trzynastu (13) wygranych partii w odmianę 9-bil, każdemu zawodnikowi (drużynie) przysługuje prawo do jednej, pięciominutowej (5 min) przerwy (time out). Jeśli mecze są krótsze, zawodnikom prawo do przerwy nie przysługuje. Jeśli zawodnik życzy sobie wykorzystać swoją przerwę w meczu, musi on: (1) powiadomić o swoim zamiarze Sędziego i (2) upewnić się, że Sędzia informację tą przyjął do wiadomości oraz odnotował to w protokole meczu, i (3) upewnić się, że stół został w prawidłowy sposób oznaczony; obecnie standardowym oznaczeniem stołu dla sytuacji „time out” jest umieszczenie kija bilardowego (tak, aby był widoczny) na stole.

W czasie wykorzystywania przez zawodnika jego przerwy, przeciwnik jest zobowiązany do pozostania w wyznaczonym dla niego miejscu (krześle); jeśli rozpocznie on wykonywanie jakiegokolwiek czynności, która nie byłaby wykonywana standardowo w trakcie rozgrywania meczu (zabronione jest również wykonywanie jakichkolwiek zagrań), uznaje się to natychmiastowo za wykorzystanie jego przerwy i w trakcie tego meczu, żadnemu z zawodników przerwa nie będzie już przysługiwała.

Przerwa w odmianach 8-bil i 9-bil może być wykorzystana w każdym momencie pomiędzy zakończeniem jednej i rozpoczęciem kolejnej partii; gra jest wtedy zawieszona do momentu powrotu lub powtórnej gotowości do gry jednego lub obu zawodników (drużyn), nie dłużej jednak niż na 5 minut. W odmianie 14.1 wykorzystanie przerwy może być rozpoczęte w trakcie ponownego ustawiania bil; zawodnik zagrywający może następnie kontynuować swoją kolejkę jeśli jego (nie zagrywający) przeciwnik zdecydował o wykorzystaniu swojej przerwy; on zaś, odchodząc od stołu, powinien zażądać od Sędziego nadzorowania gry zawodnika zagrywającego na czas swojej nieobecności oraz upewnić się, że zostało ono podjęte – w przeciwnym wypadku nie przysługuje mu prawo kwestionowania czegokolwiek, co wydarzyło się pod jego nieobecność.

Zawodnik wykorzystujący swoją przerwę jest faktycznie nadal zawodnikiem będącym w trakcie rozgrywania swojego meczu; dotyczą go wszystkie obostrzenia z faktem tym związane; jeśli rozpocznie on wykonywanie jakiegokolwiek czynności nie omówionej Przepisami (która nie byłaby wykonywana standardowo w trakcie rozgrywania meczu), zwłaszcza takiej, która mogłaby zaszkodzić wizerunkowi imprezy lub sportu, podlega natychmiastowo konsekwencjom wynikającym z Przepisu [6.17 Niesportowe zachowanie](#). Jeśli zawodnikowi, ze względu na zły stan zdrowia, niezbędne są częstsze przerwy, Dyrektor Turnieju może złagodzić restrykcje, uzgadniając indywidualnie niezbędną ilość przerw; wtedy jednakże stan zdrowia zawodnika musi być potwierdzony ważnym zaświadczeniem lekarskim, precyzującym możliwości jego organizmu w tym zakresie.

R15 Kolejność zagrań rozbijających

Decyzję o kolejności wykonywania zagrań rozbijających podejmuje Dyrektor Turnieju, może ona różnić się od standardowej procedury omówionej w Przepisach. Przykładowo, zawodnikiem wyznaczonym do wykonania zagrania rozbijającego w kolejnej partii może być zwycięzca partii poprzedniej lub zawodnicy mogą rozbijać naprzemiennie po trzy partie każdy.

R16 Intencjonalne ustawianie bil do rozbicia w odmianę 9-bil

Jak omówiono w Przepisie [2.2 Ustawianie bil do rozbicia](#), bile (oprócz bili1 i bili9) nie powinny być ustawiane do rozbicia w jakimkolwiek logicznym, powtarzającym się układzie. Jeśli Sędzia nie jest obecny

„przy stole”, a zawodnik uważa, że jego przeciwnik ustawia bile intencjonalnie lub „powtarzalnie”, powinien on zwrócić się do Sędziego o dokonanie obserwacji. Jeśli Sędzia stwierdzi, iż istnieją wątpliwości co do poprawnego ustawiania bil do rozbicia, powinien on udzielić danemu zawodnikowi ostrzeżenia. Z chwilą ostrzeżenia zawodnika, jakkolwiek powtórna wątpliwość Sędziego co do poprawności ustawiania bil podlega natychmiastowo konsekwencjom Przepisu [6.17 Niesportowe zachowanie](#).

R17 Dodatkowe wymogi zagrania rozbijającego

Dyrektor Turnieju może wyznaczyć dodatkowe wymagania dotyczące zagrania rozbijającego, np. w odmianach, które wymagają „otwartego” (dynamicznego) rozbicia (np. odmiana 9-bil lub 10-bil). Przykładami mogą być: [R18 Zasada Trzypunktowego Rozbicia](#) lub wymóg umieszczenia bili białej do rozbicia w jednym lub kilku określonych miejscach w polu bazy („break box”).

R18 Zasada Trzypunktowego Rozbicia

- (1) W trakcie zagrania rozbijającego przynajmniej trzy różne bile obiektowe muszą zostać wbite lub (zamiennie) muszą „przełamać” (dotknąć) linię bazy. Np. jeśli jedna bila zostanie wbita, przynajmniej dwie muszą „przełamać” linię bazy, dwie wbite – jedna musi „przełamać”, itd.
„Przełamać” (dotknąć) linię bazy oznacza, iż rzut pionowy krawędzi bili musi przynajmniej zetknąć się z zarysem linii bazy.
- (2) Jeśli powyższe wymogi (1) nie zostały spełnione jest to niewłaściwe rozbicie (ang. non-satisfactory break); podejście zawodnika rozbijającego kończy się (nawet jeśli zagranie rozbijające było prawidłowe). Zawodnik wchodzący może zaakceptować pozycję bil na stole i zagrywać lub nakazać zagrywanie przeciwnikowi.
- (3) Jeśli w powyższym zawodnik wchodzący zaakceptuje pozycję bil i zagrywa – nie przysługuje mu prawo zagrywania zagrania „push out”.
- (4) Jeśli zagrywanie zostało nakazane zawodnikowi rozbijającemu, przysługuje mu prawo zagrywania „push out”. Po takim zagranie, zawodnik wchodzący może zaakceptować pozycję bil na stole i zagrywać lub nakazać zagrywanie przeciwnikowi.
- (5) Jeśli wymogi (1) nie zostały spełnione, ale zagranie rozbijające było prawidłowe, a w jego trakcie została wbita bila9, musi ona zostać repozycjonowana przed kolejnym zagranie.

Zasada Trzypunktowego Rozbicia jest obowiązkowa we wszystkich zawodach rankingowych WPA w odmianę 9-bil jeśli stosowane jest tam nabijanie stołu lub używane są szablony do ustawiania bil do rozbicia.

R19 Zmiana toru przemieszczania się bili białej przy zagranie rozbijającym

Typowym przykładem jest sytuacja, kiedy w przypadku „nieczystego” zagrania (miscue) w trakcie rozbicia zawodnik próbuje zatrzymać bilę białą „zagarniając” ją kijem lub ręką. Tego typu zachowania są absolutnie zabronione, podlegają natychmiastowo konsekwencjom zgodnie z wytycznymi Przepisu [6.17 Niesportowe zachowanie](#), jako że niedopuszczalny jest jakkolwiek intencjonalny kontakt z bilą oprócz kontaktu kapki przesuwanego w przód kija z bilą białą. W zależności od rezultatu takiego nieprawidłowego zachowania Sędzia zastosuje odpowiednią do przewinienia karę zgodnie z [6.17 Niesportowe zachowanie](#).

R20 Pomiar czasu (ang. shot clock)

Sędzia, Dyrektor Turnieju lub każdy z grających w danym meczu zawodników może w każdym momencie zażądać oceny czasu zagrywania konkretnego zawodnika. Wtedy, na podstawie podjętej (lub poczynionej uprzednio) obserwacji przebiegu gry, Sędzia lub Dyrektor Turnieju mogą zdecydować

o nałożeniu pomiaru czasu w danym meczu. Jeśli taka decyzja zostaje podjęta, do kontroli tego meczu wyznacza się osobę, która mierzy czas zagrań obu zawodników. Rekomenduje się standardowo 35 sekund na wykonanie pojedynczego zagrania; z możliwością udzielenia werbalnego ostrzeżenia, kiedy pozostanie ostatnie 10 sekund. Raz na partię (lub na każdy rozgrywany trójkąt w odmianę 14.1) każdemu zawodnikowi przysługuje prawo przedłużenia czasu o 25 sekund. Pomiar czasu zagrania rozpoczyna się w momencie, kiedy wszystkie bile na stole znieruchomią (przestaną się poruszać lub wirować) i trwa do czasu aż nastąpi kontakt kija z bilą białą w momencie zagrania. Jeśli zawodnik do momentu upływu dozwolonego na zgranie czasu nie wykona zagrania, jest to faul z konsekwencjami typowymi dla danej odmiany gry. Po zagraniu rozbijającym czas może być przedłużony, ale nie dłużej niż do 60 sekund.

R21 „Faule tylko na bili białej”

Jeśli mecz nie jest sędziowany, może on być rozgrywany wg zasady „faule tylko na bili białej”. Oznacza to, że przypadkowe dotknięcie lub poruszenie bili (z wyjątkiem bili białej) nie jest faulem, chyba że ma to bezpośredni wpływ na efekt końcowy aktualnego zagrania (np. jeśli tor toczącej się bili przypada na miejsce, w którym uprzednio znajdowała się poruszona bila). Jeśli zatem poruszenie bili nie miało wpływu na zgranie, przeciwnik może pozostawić bilę w miejscu, w którym zatrzymała się ona po poruszeniu, ma też prawo zażądać od zawodnika zagrywającego przywrócenia pierwotnego położenia tej bili – zawodnicy uzgadniają wtedy jej pozycję. Jeśli zawodnik zagrywający zignoruje żądanie przeciwnika i wykona kolejne zgranie, jest to faul z konsekwencjami typowymi dla danej odmiany gry.

R22 Spóźnienia

Obowiązkiem zawodnika jest gotowość do rozpoczęcia meczu o wyznaczonym wcześniej czasie. Jeśli zawodnik się spóźnia, z chwilą pojawienia się na Sali gier musi bezzwłocznie rozpocząć mecz; jeśli zawodnik nie rozpocznie gry po upływie piętnastu minut od wyznaczonego wcześniej terminu rozpoczęcia meczu, mecz ten natychmiastowo przegrywa. Rekomenduje się, w przypadku nieobecności zawodnika, po upływie pięciu minut ogłosić pierwsze wezwanie ponagląjące, po upływie kolejnych pięciu minut drugie wezwanie. Po upływie czternastu minut od wyznaczonego terminu rozpoczęcia meczu ogłasza się ostateczne ostrzeżenie „...pozostała jedna minuta do rozpoczęcia meczu...”. W przypadku powtórzenia się spóźnienia zawodnika w tym samym turnieju lub cyklu rozgrywek, dopuszcza się zmianę „trybu oczekiwania” na przegraną „w trybie natychmiastowym”.

R23 Zapobieganie ingerencji z zewnątrz

Antycypując konsekwencje sytuacji, o której stanowi Przepis [1.9 Ingerencja z zewnątrz](#) Sędzia, jeśli zaobserwuje prawdopodobieństwo wystąpienia ingerencji (fizycznej lub werbalnej) z zewnątrz (np. ze strony publiczności lub zawodników na sąsiednim stole), ma prawo chwilowo wstrzymać grę aby ingerencji tej zapobiec.

R24 Instruktaż (ang. coaching)

Dopuszczalna jest w czasie trwania meczu sytuacja, w której trener (opiekun lub obserwator) usiłuje udzielić instruktażu grającemu zawodnikowi. Dopuszcza się również możliwość, w której zawodnik taki instruktaż akceptuje. Jednakże, żadne z powyższych nie może odbywać się w trybie konsultacji lub wskazówek powtarzających się przed każdym (lub prawie każdym) zagraniem. W dyskrekcji Sędziego (lub Dyrektora Turnieju) jest ocena oraz bieżące wyznaczenie dopuszczalnego zakresu przekazu takich informacji. Trener (osoba udzielająca instrukcji zawodnikowi) nie powinna w żadnym wypadku zbliżać się do stołu; jeśli Sędzia uzna, że ingerencja takiej osoby wykracza poza dopuszczalne zwyczajowo granice lub w jakikolwiek sposób przeszkadza w meczu (bądź wpływa znacząco na jego przebieg), ma on prawo

podjęcia adekwatnej interwencji, poczynając od nakazu natychmiastowego zaprzestania jakiegokolwiek komunikacji (obustronnie) do usunięcia ingerującej osoby z Sali gier włącznie.

Przerwa „time out” może być, w zakresie instruktażu, wykorzystana w dowolny sposób.

R25 Nieprzewidziane sytuacje

Może się zdarzyć, że w czasie rozgrywania meczu (lub turnieju) zaistnieje sytuacja, której nie omawiają szczegółowo (lub w ogóle) Przepisy. Podjęcie odpowiedniej do sytuacji (możliwie bezszkodowej) decyzji jest wtedy wyłączną kompetencją Sędziego (lub Dyrektora Turnieju). Przykładowo, wobec braku możliwości dokończenia meczu na danym stole (lub w danym dniu), w sytuacji, kiedy odtworzenie układu bil jest zbyt trudne lub niemożliwe, Sędzia może ogłosić aktualnie rozgrywaną partię jako nierozstrzygniętą, itp.

R26 Miejsce przebywania zawodnika w trakcie meczu

W trakcie rozgrywania meczu, zawodnik, który aktualnie nie ma prawa zagrywania powinien pozostawać na swoim, wyznaczonym miejscu (krześle). Jeśli zawodnik, z jakiegoś powodu, potrzebuje pomocy (asysty) lub musi opuścić wyznaczone dla niego miejsce, jest on zobowiązany uzyskać zezwolenie Sędziego na podjęcie jakichkolwiek czynności. Jeśli zawodnik samowolnie opuści wyznaczone dla niego miejsce podlega on natychmiastowo konsekwencjom zgodnie z wytycznymi Przepisu [6.17 Niesportowe zachowanie](#).

R27 „Równoczesny” kontakt bil

Jeśli bila biała uderza prawidłową bilę obiektową oraz inną bilę w tym samym czasie i percepcyjnie nie jest możliwe zdeterminowanie z absolutną pewnością, która z nich została uderzona jako pierwsza, zakłada się, że zagranie zostało wykonane poprawnie.

R28 Potwierdzanie bil „zamrożonych”

Sędzia powinien ocenić pozycje bil i wyraźnie ogłosić „bile zamrożone”, np. jeśli bila biała jest styczna z bilą lub jeśli bila obiektowa styka się „trwale” z bandą. Zawodnik aktualnie nie zagrywający, w adekwatnej sytuacji, może od Sędziego takiej oceny zażądać. Zawodnik zagrywający musi uwzględnić to żądanie i pozostawić Sędziemu wystarczającą ilość czasu na dokonanie oceny pozycji bil; może również sam takiej oceny zażądać.