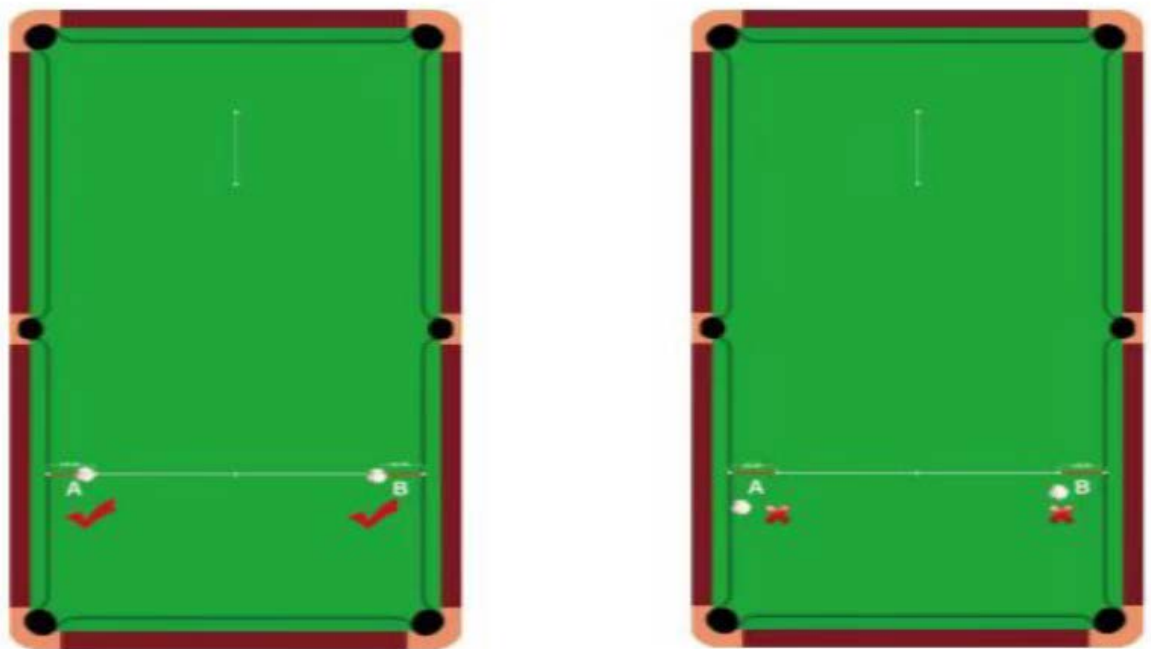


HEYBALL

(Chińska Ósemka)

Podsumowanie różnic pomiędzy odmianą Heyball, a odmianą Pool-Bilard 8-bil

1. Pozycjonowanie bili białej podczas rozbicia - Pole bazy: Gracze mogą umieścić bilę białą tylko pomiędzy punktami A lub B, które znajdują się w odległości 16 cm od bandy (patrząc pionowo w dół, krawędź bili białej – rzut z góry, musi dotykać linii pola bazy).



2. Rozbicie:

Rozbicie powinno spełniać minimalny wymóg „4-krotnego przecięcia linii pola bazy”, co oznacza, że:

- (a) linia pola bazy została przekroczona przez bile obiektowe czterokrotnie (co najmniej połowa objętości bili), biała bila nie jest brana pod uwagę; lub
- (b) jedna bila została wbita do luzu, a linia pola bazy została przekroczona 3 razy przez pozostałe bile; lub
- (c) dwie bile zostały wbite do luzu, a linia pola bazy została przekroczona 2 razy przez pozostałe bile; lub

(d) trzy bile zostały white do luzy, a linia pola bazy została przekroczona 1 raz przez pozostałe bile; lub

(e) wbito cztery lub więcej bil obiektowych.

* Jeśli bila przekroczy linię pola bazy, a następnie zostanie wbita, uznaje się, że przekroczyła linię pola bazy DWUKROTNIE.

3. Przyjmuje się następujące zasady:

(a) Trzy zgromadzone rozbicia, które nie spełnią wymogów z pkt. 2 będą uznawane za przegranie trwającej partii,

(b) „Soft break” jest niedozwolony,

(c) Gdy dojdzie do faulu podczas rozbicia, który jest niezamierzonym „soft break'em” skutkującym wbiciem mniej niż 4 bil obiektowych do luz (bądź przecinających linię pola bazy), gracz wchodzący może wybrać zaakceptowanie stołu z pozycji zastanej i kontynuowanie gry lub podjąć decyzję o ponownym rozbiciu przez siebie lub przeciwnika.

(d) Wbicie bili numer „8” podczas rozbicia nie jest faulem.

4. NIE MA POTRZEBY deklaracji luzy ani bili obiektowej, którą chce się wbić w danym momencie, nawet w przypadku bili numer 8.

Uwaga: Gracz zagrywający NIE MOŻE JUŻ zadeklarować zagrania bezpiecznego.

5. Umyślnym faulem jest pierwszy kontakt bili białej z drugą grupą bil (całe, połówki). Faule umyślne są traktowane jako umyślne faule. Pierwszy umyślny faul gracza zostanie uznany za utratę partii, a drugi umyślny faul spowoduje utratę całego meczu.