

REGLEMENTARILE SI REGULAMENTELE OFICIALE DE BILIARD – POOL

Cuvant inainte

Ma numesc Dragne Iulian si sunt Instructor de Reguli si regulamente al Federatiei Europene de Biliard si Pool. Biliardul romanesc este intr-un moment in care informatiile pentru publicul larg lipsesc cu desavarsire, iar popularizarea sportului este foarte mica. De aceea m-am hotarat sa scriu despre biliard pe blogul meu personal bilebile.blogspot.com, am infiintat biliarforum.ro si impreuna cu alti pasionati am demarat proiectul revistei biliard-magazin.

Am dorit foarte mult ca iubitorii de biliard sa aiba la dispozitie regulamentele de biliard traduse si in limba romana, ca un prim pas in educarea lor. Cu ajutorul print-online am reusit sa le avem si in forma fizica. Aceste regulamente se impart in 2 parti : Reglementari si Reguli. Reglementarile au rol de ghidare, de completare a regulilor. Regulile sunt stricte si nu pot fi modificate in nici un fel pentru concursurile oficiale.

Va doresc sa jucati biliard cu placere !

Reglementari oficiale WPA ale jocului de pool

1. Decizii de organizare

Aceste reglementari se refera la codul de imbracaminte, proteste, probleme de organizare, si alte subiecte care nu fac parte din Regulile de Joc, dar trebuie sa fie reglementate pentru fiecare eveniment in parte. Unele aspecte ale aplicarii acestor reglementari pot varia de la turneu la turneu, cum ar fi numarul de jocuri intr-un meci sau cine sparge dupa primul joc la bila noua. Organizatorii unui eveniment sunt indreptatiti sa impuna reglementarile pentru acel eveniment. Aceste Reglementari nu au aceeasi putere ca si Regulile; Regulile au prioritate.

2. Exceptii de la reguli

Regulile de Joc nu pot fi modificate decat daca Directorul Sportiv sau alt oficial WPA emite un act oficial pentru un eveniment specific. O explicatie in scris a oricarei modificari aduse regulilor trebuie sa fie disponibila la intalnirea jucatorilor.

3. Imbracamintea

Imbracamintea fiecarui jucator trebuie sa fie la nivelul competitiei si sa fie curata, cuviincioasa si in buna conditie. Daca un sportiv nu este sigur de legalitatea imbracamintii sale, acesta ar trebui sa intrebe directorul de concurs inainte de meci daca imbracamintea sa este legala. Directorul de concurs are ultimul cuvint in ceea ce priveste legalitatea imbracamintii jucatorilor. In circumstante exceptionale, directorul poate permite unui jucator sa concureze in contradictie cu codul de imbracaminte, de exemplu daca bagajele sale ar fi fost pierdute de compania aeriana. Un jucator poate fi descalificat pentru nerespectarea codului de imbracaminte. Daca nu au fost facute anunturi inainte de concurs, codul de imbracaminte WPA este in vigoare. Mai jos sunt cerintele curente pentru Campionatul Mondial si concursuri World Tour.

3.1 Barbati

Barbatii pot purta camasa normala cu guler sau tricou polo de orice culoare. Camasa sau tricoul polo trebuie sa fie bagate in interiorul pantalonilor. Trebuie sa fie in stare buna si curate. Tricourile fara guler nu sunt admise. Camasa trebuie sa aiba cel putin maneca scurta. Pantalonii vor fi curati, in stare buna si pot fi de orice culoare. Blugii de orice culoare sunt interzisi, chiar daca un model tip blug este admis.

Pantofii trebuie sa fie eleganti si sa se incadreze cu restul tinutei. Adidasii si sandalele nu sunt permise. Adidasii cu partea superioara din piele sau gen piele de culoare inchisa sunt admisi dar raman la discretia directorului de turneu.

3.2 Femei

Femeile pot purta o camasa, un top, o rochi, o bluza sau un tricou polo. Tricourile fara guler nu sunt permise.

Pantalonii vor fi curati, in stare buna si pot fi de orice culoare. Blugii de orice culoare sunt interzisi, chiar daca un model tip blug este admis. Sportivele pot purta o fusta care trebuie sa acopere genunchii.

Pantofii trebuie sa fie eleganti si sa se incadreze cu restul tinutei. Adidasii si sandalele nu sunt permise. Adidasii cu partea superioara din piele sau gen piele de culoare inchisa sunt admisi dar raman la discretia directorului de turneu.

4. Aranjarea/Baterea bilelor

O masa se zice ca este „batuta” atunci cand un dispozitiv este asezat in zona triunghiului, bilele sunt pozitionate in gaurile dispozitivului si sunt batute in pozitie. Aceasta procedura inlocuieste triunghiul traditional si asigura o aranjare rapida si stransa. Alegerea de a bate bilele sau de a folosi triunghiul traditional ramane la latitudinea organizatorilor de concurs. Jucatorii nu trebuie sa bata bilele

niciodata ; numai oficialii turneului pot bate sau rebate zona triunghiului. Pentru mai multe informatii legate de baterea bilelor sau dispozitive, contactati Directorul Sportiv al EPBF.

5. Jocul cu arbitru „de zona”

Se poate intampla ca turneul sa se joace arbitri ” de zona ” care sunt fiecare responsabili de mai multe mese si nici un arbitru nu este prezent la o masa permanent. In acest caz, jucatorii sunt obligati sa ia in considerare regulile jocului. Recomandarea pentru a conduce jocul in aceste situatii este dupa cum urmeaza :

Jucatorul care nu se afla la masa va executa toate sarcinile arbitrului. Daca, inaintea unei lovituri, jucatorul care se afla la masa crede ca oponentul sau nu poate judeca in mod corect lovitura, poate cere arbitrului „de zona ” sa priveasca lovitura. Jucatorul care va sta pe margine poate de asemenea cere asistenta arbitrului daca crede ca nu poate sau nu vrea sa judece o lovitura.

Oricare jucator are puterea de a suspenda jocul pana cand este multumit de felul in care jocul este arbitrat.

Daca apare un diferend intre 2 jucatori in timpul unui meci nearbitrat, si arbitrul de zona este chemat pentru a lua o decizie fara a fi vazut cauza disputei, acesta trebuie sa fie atent pentru a intelege situatia cat mai complet posibil. Aceasta ar putea include intrebarea unor martori de incredere, folosirea inregistrarilor, sau punerea in scena a loviturii. Daca arbitrul de zona este rugat sa determine daca un fault a avut loc si nu sunt probe care sa ateste faultul in afara revendicarii unuia dintre jucatori in timp ce jucatorul advers sustine ca nu a fost fault, se presupune ca nu a existat nici un fault.

6. Penalizarea comportamentului nesportiv

Regulile si regulamentele dau arbitrului si oficialilor imputerniciri considerabile pentru a penaliza jocul nesportiv. Cativa factori ar trebui sa fie luati in considerare atunci cand se iau aceste decizii, inclusiv comportamentul anterior, avertismente anterioare, cat de serioasa este ofensa, precum si informatiile ce ar fi putut fi prezentate la Intalnirea Jucatorilor de la inceputul turneului. In plus, si nivelul competitiei poate fi considerat din moment ce jucatorii de top pot fi considerati familiari cu regulile si regulamentele, in timp ce incepatorii pot fi nefamiliari cu modul in care aceste reguli se aplica.

7. Protestul la decizii

Daca un jucator are nevoie de luarea unei decizii, prima persoana contactata este arbitrul. Arbitrul isi va construi decizia prin orice mijloace i se par potrivite. Daca un jucator vrea sa protesteze impotriva acelei decizii, poate contacta arbitrul principal si dupa aceea directorul de turneu. La orice concurs normal decizia directorului este obligatorie si finala. La Campionatele Mondiale WPA, mai poate exista un apel catre Directorul Sportiv WPA, daca este prezent. Un depozit de 100\$ din partea protestatarului este necesar pentru un asemenea apel si acesta va fi pierdut in cazul unei decizii finale negative.

Unui jucator ii este permis sa ceara reconsiderarea unei decizii efective a arbitrului o singura data. Daca cere reconsiderarea aceluiasi subiect a doua oara, va fi considerat comportament nesportiv.

8. Instructiuni pentru arbitrii

Arbitrul va clarifica toate aspectele de fapt legate de reguli, mentinerea unor conditii de joc echitabile, anuntarea faulturilor, si va intreprinde orice actiune asa cum este cerut in aceste reguli. Arbitrul va suspenda jocul atunci cand conditiile nu permit un joc corect. Jocul va fi de asemenea suspendat atunci cand o anuntare sau o decizie este contestata. Arbitrul va anunta faulturi sau alte situatii specifice asa cum este cerut in reguli. El va raspunde la intrebari asa cum este cerut in reguli in aspecte cum ar fi numarul de faulturi. El nu trebuie sa dea sfaturi despre aplicarea acestor reguli, sau despre alte aspecte ale jocului in care nu este cerut in reguli ca el sa vorbeasca. El poate ajuta jucatorul prin aducerea si indepartarea sprijinului mecanic. Daca este necesar la o lovitura, arbitrul sau un asistent poate misca lampa daca aceasta incomodeaza lovitura.

Atunci cand un joc contine regula de 3 faulturi, arbitrul trebuie sa anunte jucatorilor orice al doilea fault la momentul aparitiei precum si atunci cand un jucator la doua faulturi revine la masa. Prima

avertizare nu este ceruta special in reguli, dar este destinata pentru a preveni neintelegeri ulterioare. Daca exista o tabela pe care numaratoarea faulturilor este vizibila jucatorilor, atunci satisface cerintele pentru avertismente.

9. Responsabilitatea arbitrului

Arbitrul va raspunde intrebarilor jucatorilor in ceea ce priveste date obiective, cum ar fi daca o bila este sau nu in triunghi, daca o bila este in spatele liniei de cap, care este numaratoarea, cate puncte mai sunt necesare pentru a castiga, daca un jucator sau oponentul este la un fault, ce regula s-ar aplica daca o anumita lovitura va fi executata, etc. Atunci cand este intrebata despre clarificarea unei reguli, arbitrul va explica regula aplicabila cat de bine poate, dar orice omisiune a arbitrului nu va proteja jucatorul de impunerea regulilor efective. Arbitru nu trebuie sa ofere sau sa furnizeze orice opinie subiectiva care ar afecta jocul, cum ar fi daca o lovitura legala poate fi executata la o posibila lovitura, daca o combinatie poate fi realizata, sau cum se comporta masa, etc.

10. Adaugire pentru bila 8

Daca au fost determinate si jucatorul joaca din greseala si introduce o bila din grupul oponentului, un fault trebuie anuntat inainte de urmatoarea sa lovitura. Dupa ce oricare jucator sau arbitru isi dau seama ca grupurile au fost inversate, jocul va fi oprit si va fi rejucat cu spargatorul initial executand lovitura de spargere.

11. Refacerea unei pozitii

In orice caz in care pozitia bilelor necesita interventii este numai responsabilitatea si indatorirea arbitrului sa realizeze aceasta sarcina. El isi poate forma opinia prin orice mijloace le considera potrivite la acel moment. El poate consulta un jucator sau pe amandoi in acel caz, totusi, parerea particulara a acestuia nu este considerata de drept si poate fi amendata. Fiecare jucator implicat are dreptul de a contesta judecata arbitrului o singura data, dar dupa aceea este decizia arbitrului daca va repositiona bila sau bilele.

12. Acceptarea echipamentului

Dupa ce un turneu sau un meci anume a inceput, jucatorul nu are dreptul de a contesta calitatea sau legalitatea oricarui echipament pus la dispozitie de Organizatorul de Concurs, decat daca este sustinut de arbitru sau de directorul de concurs; orice contestatie trebuie facuta inainte.

13. Golirea buzunarelor

Pentru ca o bila sa poata fi considerata introdusa, trebuie sa respecte toate cerintele descrise in Regula 8.3. **Bile introduse**. Desi sarcina de a goli buzunarele de bile este in zona responsabilitatilor arbitrului, responsabilitatea finala pentru aparitia unor faulturi rezultate ca urmare a neindeplinirii acestei sarcini revine intotdeauna jucatorului. Daca arbitrul nu este prezent, de exemplu atunci cand exista un arbitru de zona, jucatorul poate el insusi realiza aceasta sarcina cu conditia de a isi face cunoscute intentiile catre adversar intr-un mod clar si evident.

14. Time Out (Pauza)

Daca nu este precizat in alt fel de catre organizatorul de concurs, fiecarui jucator ii este permis un singur time-out de 5 minute in timpul meciurilor jucate peste 9 (pentru bila 8) si 13 (bila 9) jocuri. Daca meciurile sunt mai scurte nu exista nici un time-out. Pentru a isi exercita dreptul la un pauza, jucatorul trebuie sa :

- (1) Informeze arbitrul de decizia sa si
- (2) Sa se asigure ca arbitrul este constient de acest fapt si il insemneaza pe foaia de scor si
- (3) Sa se asigure ca arbitrul marcheaza masa pentru suspendarea jocului. (Procedura standard este pozitionarea unui tac pe masa)

Oponentul trebuie sa ramana pe scaun, ca si in cazul jocului normal; daca se va implica in alte activitati in afara celor standard de joc se va considera ca isi exercita dreptul la time-out si nu i se va mai acorda altul.

La Bila 8 si Bila 9 time-out se permite intre jocuri si jocul este suspendat.

La 14.1, time-out incepe la rearanjarea bilelor; si jucatorul aflat la masa isi poate continua jocul daca oponentul sa decide ca doreste un time-out. Daca jucatorul care nu se afla la masa isi ia un time-out, trebuie sa se asigure ca un arbitru supravezista masa in timpul absentei sale; altfel isi pierde dreptul de a contesta orice eroare a jucatorului care se afla la masa.

Jucatorul care se afla in time-out ar trebui sa fie constient ca actiunile sale trebuie sa se desfasoare in spiritul jocului si daca se comporta intr-un alt mod, poate fi penalizat pentru Comportament Nesportiv.

Daca un jucator are o problema medicala, directorul de turneu poate decide sa ajusteze numarul de time-outuri.

15. Lovituri de spargere consecutive

Pentru a decide cine sparge in jocurile ce urmeaza primului, directorul de turneu poate alege o procedura diferita de cea trecuta in Reguli. De exemplu, castigatorul ar putea sparge sau jucatorii ar putea alterna serii de cate 3 spargerii.

16. Aranjarea la Bila 9

Asa cum se spune si la Regula 2.2., in afara bilei 1 si 9 celelalte bile se aranjeaza aleatoriu in triunghi si nu trebuie pozitionate intr-o anumita ordine la nici o aranjare. Daca arbitrul nu aranjeaza bilele, si un jucator crede ca oponentul sau plaseaza bilele intentionat in triunghi, poate aduce la cunostinta acest fapt oficialilor turneului. Daca acestia constata ca acesta aranjeaza intentionat bilele in triunghi, jucatorul va primi un avertisment oficial pentru a se retine de la a mai face asa ceva. Odata avertizat, daca jucatorul continua sa aranjeze intentionat bilele in triunghi, el va fi penalizat pentru comportament nesportiv.

17. Cerinte pentru lovitura de spargere

Conducatorii turneului pot stabili cerinte aditionale pentru lovitura de spargere la jocuri care necesita o lovitura de deschidere asa cum ar fi Bila 9. De exemplu, s-ar putea cere sa trimiti 3 bile peste linia de cap sau sa le introduci

18. Devierea bilei alba la spargerea de debut.

Se poate intampla ca un jucator sa rateze lovitura (miscue) si apoi sa incerce sa opreasca bila alba sa isi urmeze traiectoria normala deviind-o cu tacul sau alte mijloace. Aceasta practica si altele similare sunt complet interzise de regula comportamentului nesportiv, [Regula 6.16\(b\)](#). Jucatorii nu trebuie niciodata sa atinga intentionat nici o bila aflata in joc in afara bilei albe printr-o miscare de inainte a pastilei . Penalitatea pentru un asemenea fault va fi determinata de arbitru in concordanta cu stipularile regulii comportmentului nesportiv [6.16](#).

19. Cronometrarea loviturii

Un cronometru poate fi cerut in orice moment in timpul unui meci de catre un oficial sau oricare dintre jucatorii implicati in acel meci. Directorul de turneu sau alt oficial desemnat hotaraste daca se va folosi un cronometru sau nu. Daca acesta se va introduce, amandoi jucatorii vor fi cronometrati si va fi desemnat un oficial responsabil cu cronometrarea pe parcursul meciului. Ca recomandare, jucatorii vor avea 35 de secunde pe lovitura, si vor fi avertizati atunci cand mai sunt 10 secunde. Fiecare jucator va avea dreptul la o extensie de 25 de secunde la fiecare joc. Cronometrul va fi pornit cand toate bilele se opresc, inclusiv cele care se invartesc. Cronometrul va fi oprit atunci cand pastila atinge bila alba pentru a incepe o lovitura sau atunci cand timpul alocat loviturii expira. Daca un jucator depaseste timpul acordat, va fi un fault standard.

20. Faulturi numai la bila alba

Daca un meci nu este condus de catre un arbitru, poate fi jucat cu faulturi numai la bila alba. Asta inseamna ca atingerea sau mutarea altei bile in afara celei albe nu va fi fault decat daca schimba rezultatul loviturii ori prin atingerea unei alte bile sau ca alta bila, inclusiv bila alba, sa treaca prin zona ocupata initial de bila mutata. Daca aceasta nu se intampla, atunci oponentului trebuie sa i se dea optiunea de a lasa bila acolo unde a ramas sau sa repositioneze bila cat mai aproape de pozitia

initiala aprobata de ambii jucatori. Daca un jucator trage fara a ii acorda oponentului optiunea de a repositiona bila, va fi fault iar oponentul va primi bila alba in mana.

21. Intarzieri

Jucatorii trebuie sa se afle la masa si gata sa joace meciul repartizat la ora desemnata. Daca un jucator intarzie la meciul sau , va avea 15 minute sa se prezinte la masa gata de joc sau va pierde meciul. Este recomandat ca dupa 5 minute sa se faca un anunt catre jucator, dupa 10 minute un al doilea anunt, iar dupa 14 un anunt final de “ un minut ” Cerintele pot fi mai stricte pentru cei care gresesc repetat.

22. Interferenta exterioara

Vezi [Regula 1.9. Interferenta exterioara](#). Arbitru ar trebui sa asigure prevenirea interferentei, ca de exemplu un spectator sau un jucator de la o masa alaturata, si poate suspenda jocul atunci cand considera de cuviinta. Interferenta poate fi fizica sau verbala.

23. Consilierea

Este permis unui jucator sa primeasca sfaturi de la un antrenor in timpul unui meci. Acestea insa nu pot continua intr-un sistem lovitura-cu-lovitura care schimba natura jocului. Este la latitudinea arbitrului si a managerilor turneului de a stabili limitari suplimentare. Un time-out se poate folosi pentru a primi consiliere. Antrenorul nu trebuie sa se apropie de masa. Daca arbitrul decide ca antrenorul interfereaza sau deranjeaza meciul, il poate invita pe antrenor sa stea departe de meci.

24. Intamplari neprevazute

Se poate intampla ca ceva neprevazut in aceste reguli sa apara in timpul unui meci. Intr-un asemenea caz, arbitrul va decide cum se va proceda intr-o maniera corecta. De exemplu, poate fi necesar mutarea unui joc in desfasurare pe o alta masa, si in acest caz o remiza poate fi declarata daca pozitia nu poate fi transferata.

25. Ramanerea in scaun

Jucatorul care nu se afla la masa trebuie sa ramana in scaunul desemnat atunci cand oponentul sau se afla la masa. Daca un jucator are nevoie sa paraseasca zona de joc in timpul meciului, trebuie sa ceara si sa primeasca permisiunea arbitrului. Daca un jucator paraseste aria de joc fara permisiunea arbitrului, va fi tratat ca un comportament nesportiv.

26. Lovitura simultana

Daca bila alba loveste o bila obiect legala si o bila obiect ilegala aproximativ in acelasi timp, si nu se poate determina ce bila a fost lovita prima, se va presupune ca bila obiect legala a fost atinsa prima.

27. Anuntarea bilelor inghetate

Arbitrul trebuie sa fie atent sa inspecteze si sa anunte starea oricarei bile obiect care poate fi lipita de o manta sau bila alba atunci cand ar putea fi lipita de o bila. Jucatorul aflat in scaun ii poate aminti arbitrului ca un asemenea anunt este necesar. Tragatorul trebuie sa lase timp in care o asemenea decizie sa fie ceruta si anuntata, si poate cere anuntarea el insusi.

Regulile de joc WPA

Capitolul 1. Reguli Generale

Urmatoarele Reguli Generale se aplica tuturor jocurilor la care se refera, cu exceptia cazului cand sunt contrazise de regulile specifice ale unui joc. In plus, Reglementarile WPA pentru Pool acopera aspecte ale jocului care nu sunt legate direct de regulile de joc propriu-zise, cum ar fi specificatii de echipament sau organizarea evenimentelor.

Jocurile de Biliard - Pool se joaca pe o masa plata acoperita cu postav si incadrata de mante din cauciuc. Jucatorul foloseste un bat (tac de biliard) petru a lovi bila alba care in miscare loveste bile obiect. Obiectivul este de a trimite bilele obiect in sase buzunare localizate la extremele mantelor. Jocurile se diferentiaza in functie de care bile sunt tinte legale si cerintele pentru a castiga un meci.

1.1 Responsabilitatea sportivului

Este responsabilitatea sportivului să cunoască toate regulile , reglementarile și calendarul sau programul care se aplică competițiilor . Atâta timp cât oficialii turneului vor face orice efort rezonabil pentru ca aceste informații să fie accesibile tuturor sportivilor , responsabilitatea finală cade asupra sportivului.

1.2 Loviturile de stabilire a ordinii de joc

Aceasta lovitura este prima a meciului si determina ordinea de joc. Jucatorul care castiga alege cine va sparge primul.

Arbitrul va plasa cate o bila pe masa in spatele liniei de cap si in apropierea liniei de cap. Jucatorii vor lovi aproape in acelasi timp pentru a trimite fiecare bila spre manta inferioara cu scopul de se intoarce mai aproape de manta superioara decat a adversarului.

Jucatorul pierde automat spargerea daca bila sa :

- (a) traversează jumătatea celuilalt ;
- (b) atinge manta de spate de mai multe ori;
- (c) cade în buzunar sau sare de pe masă ;
- (d) atinge manta lungă ;
- (e) bila rămâne in zona colțului buzunarului superior și trecută de marginea mantei superioare ;

In plus, lovitura va fi neregulamentara daca apare orice fault nelegat de bila obiect, in afara de [6.9 Bile aflate in miscare](#)

Jucatorii vor efectua din nou loviturile daca :

- (a) bila unuia dintre ei este lovita dupa ce bila celuilalt a atins manta din spate;
- (b) arbitrul nu poate determina care bila este mai apropiata de manta superioara; sau
- (c) amandoua loviturile sunt neregulamentare.

1.3 Utilizarea echipamentului de joc

Echipamentul de joc trebuie sa indeplineasca specificatiile WPA aflate in vigoare. In general, jucatorii nu pot introduce echipamente noi de joc la masa. Daca un jucator nu este sigur de vreun aspect legat de folosirea echipamentului de joc, el trebuie sa discute cu directorul de concurs inainte de inceperea jocului. Echipamentul trebuie folosit numai in scopul sau modalitatea pentru care a fost creat. (Vezi [6.16 Comportament nesportiv.](#))

- (a) Tacul – Jucatorului ii este permis sa schimbe tacurile in functie de situatie, cum ar fi pentru spargere, lovitura sarita, sau tac normal. El poate folosi o extensie cu prindere sau atasabila pentru a mari lungimea tacului
- (b.) Creta – Sportivul poate aplica creta pe pastila tacului pentru a preveni ratările , și poate folosi creta sa , atâta timp cât este în concordanță cu culoarea postavului mesei
- (c.) Poduri mecanice - Sportivul poate folosi maxim două poduri mecanice ca suport pentru tac în timpul loviturii. Modelul de pod folosit este la latitudinea jucatorului. El poate folosi podul sau daca este similar cu cele standard.
- (d)Manusi – Jucatorul poate folosi mănuși pentru a-și îmbunătăți priza și / sau funcționarea podului manual
- (e) Pudra – Jucatorul poate folosi pudra in cantitati rezonabile ce vor fi stabilite de arbitru.

1.4 Repozitionarea bilelor

Bilele sunt repositionate (repuse in joc pe masa) prin plasarea lor pe linia lunga (axa centrala lunga) cat mai aproape de punctul de spate si intre punctul de spate si manta de spate, fara a misca bilele interpusa. Daca bila nu poate fi repositionata pe punctul de spate, trebuie pozitionata in contact (daca se poate) de bila interpusa.Totusi, atunci cand bila alba este langa bila de repositionat, bila repositionata nu trebuie plasata in contact cu bila alba; trebuie lasat un mic spatiu intre ele. Daca toata linia lunga intre punctul de spate si manta de spate este ocupata de alte bile, bila este repositionata deasupra punctului de spate, si cat mai aproape de acesta.

1.5 Bila alba in mana

Atunci cand bila alba este in mana, tragatorul o poate plasa oriunde pe suprafata de joc (vezi 8.1 Componentele mesei) si poate continua sa miste bila alba pana cand va executa o lovitura (vezi 8.2 Lovitura). Jucatorul poate folosi orice parte a tacului pentru a misca bila alba, inclusiv pastila, dar nu cu o miscare de lovire inainte. In unele jocuri si pentru majoritatea loviturilor de spargere, plasarea bilei albe poate fi restrictionata la zona din spatele liniei de cap, in functie de regulile jocului, si apoi 6.10 Plasarea gresita a bilei albe and 6.11 Joc gresit din spatele liniei de cap se pot aplica.

Cand tragatorul are bila alba in spatele liniei de cap si toate bilele legale sunt in spatele acestei linii, el poate cere ca bila cea mai apropiata de linia de cap sa fie repositionata. Daca 2 sau mai multe bile sunt echidistante fata de linie, tragatorul poate desemna care dintre aceste bile sa fie repositionata. O bila obiect care se afla exact pe linia de cap poate fi jucata.

1.6 Lovitura anuntata

In jocuri in care tragatorul trebuie sa anunte loviturile, bila si buzunarul vizate trebuie indicate la fiecare lovitura daca nu sunt evidente. Detalii ale loviturii cum ar fi manta sau bile atinse sau introduse sunt irelevante.O singura bila poata fi anuntata de fiecare data. Pentru ca o lovitura anuntata sa fie legala, arbitrul trebuie sa fie convins ca lovitura executata este si cea intentionata, asa ca daca exista sanse de a se genera confuzie, cum ar fi lovituri cu manta, combinatii sau alte lovituri similare, tragatorul trebuie sa indice bila si buzunarul vizate. Daca arbitrul sau adversarul sunt nesiguri in privinta loviturii care va fi jucata, pot cere anuntarea loviturii.

In jocurile pe anuntate, tragatorul poate alege sa anunte “ siguranta” in loc de o bila sau un buzunar, si la sfarsitul loviturii incepe randul oponentului. Daca bile sunt repositionate sau nu dupa siguranta depinde de regulile specifice ale jocurilor.

1.7 Bile care se misca in mod spontan

O bila se poate misca usor dupa ce se pare ca s-a oprit, posibil datorita imperfectiunilor bilei sau mesei. In afara cazului cand aceasta miscare nu provoaca introducerea unei bile in buzunar, este un fapt normal de joc, si bila nu va fi mutata la loc. Daca o bila cade in buzunar ca urmare a acestei miscari, este repusa pe pozitia ei originala. Daca o bila care se misca spontan cade in buzunar inainte

sau in timpul unei lovituri, si acest fapt influenteaza rezultatul loviturii, arbitrul va reface pozitia si lovitura va fi jucata din nou. Tragatorul nu este penalizat pentru ca a lovit in timp ce o bila se misca spontan. Vezi de [asemenea 8.3 Bila introdusa](#)

1.8 Refacerea unei pozitii

Atunci cand este nevoie ca bilele sa fie repositionate sau curatate, arbitrul va repune bilele la loc cat mai precis posibil. Jucatorii trebuie sa accepte decizia arbitrului.

1.9 Interferenta exterioara

Atunci cand apare o interferenta exterioara in timpul unei lovituri ce influenteaza rezultatul acelei lovituri, arbitrul va repositiona bilele in pozitia anterioara loviturii, si lovitura va fi jucata din nou. Daca interferenta nu a afectat lovitura in curs, arbitrul va repositiona bilele miscate si jocul va continua. Daca bilele nu mai pot fi repositionate la pozitia initiala, se procedeaza ca in cazul declararii unei remize.

1.10 Anuntarea rapida si protestul la decizii

Daca un jucator crede ca arbitrul a judecat gresit, el poate cere arbitrului sa isi reconsidere decizia sau lipsa deciziei, dar decizia arbitrului va ramane definitiva. Totusi, daca jucatorul crede ca arbitrul nu a interpretat regulile corect, poate cere o interpretare din partea oficialului desemnat. Arbitrul va suspenda jocul in timpul judecarii cererii. (Vezi de asemenea punctul (d) din [6.16 Comportament Nesportiv](#)). Faulturile trebuie anuntate cu promptitudine. (Vezi [6. Faulturi.](#))

1.11 Abandon

Dacă un sportiv renunta, pierde meciul . Astfel , dacă în timpul unui joc decisiv pentru oponent un sportiv încearcă să-și deșurubeze tacul , se consideră că abandoneaza meciul .

1.12 Remiza

Dacă arbitrul observa ca jocul nu progresa spre final , el își va anunța decizia și fiecare sportiv va mai avea câte 3 rânduri la masă . Apoi , dacă arbitrul crede în continuare că meciul nu se îndreaptă spre final , el va declara jocul remiză. Daca amandoi jucatorii sunt de acord pot accepta remiza fara a mai efectua cele 3 lovituri. Procedura pentru remiza este specificata in cadrul regulilor fiecarui joc in parte.

Capitolul 2. Bila 9

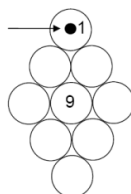
Bila 9 se joaca cu noua bile obiect numerotate de la 1 la 9 si bila alba. Bilele se joaca in ordine ascendenta. Jucatorul care introduce legal bila 9 castiga jocul.

2.1 Alegerea spargatorului

Jucatorul care castiga spargerea decide cine va sparge in primul joc. (Vezi [1.2 Loviturile de stabilire a ordinii de joc](#)) Formatul standard este spargerea alternativa, dar vezi si Reglementarea 15, Lovituri de spargere consecutive.

2.2 Aranjarea bilelor

Bilele obiect sunt aranjate cat mai strans posibil în formă de romb , cu bila 1 în vârful rombului și pe punctul de fund , bila 9 în centrul rombului. Celelalte bile se aseaza la intamplare , fara a folosi scheme intentionate. (Vezi Reglementarea 4, Aranjarea/Baterea Bilelor)



2.3 Lovitura de spargere

Urmatoarele reguli se aplica la lovitura de spargere :

- (a) bila alba este in mana in spatele liniei de cap; si
- (b) daca nici o bila nu este introdusa, cel puțin 4 bile trebuie trimise in una sau mai multe mante, sau lovitura este considerata fault. (Vezi Reglementarea 17, Cerinte pentru spargere)

2.4 A doua lovitura a jocului – Push Out

Daca nici un fault nu a fost comis la spargere, tragatorul poate juca un ”push out”. El trebuie sa isi faca cunoscuta intentia arbitrului, si apoi regulile [6.2 Prima bila intai](#) si [6.3 Nici o manta dupa contact](#) sunt suspendate pentru aceasta lovitura. Daca nici un fault nu este comis la un push out, celalalt jucator decide cine va trage in continuare.

2.5 Continuarea jocului

Daca tragatorul introduce legal o bila anuntata (in afara PushOut, vezi [2.4 A doua lovitura a jocului - Push Out](#)), ramane la masa pentru urmatoarea lovitura. Daca tragatorul introduce legal bila 9 anuntata la orice lovitura (cu exceptia ”pushout”), castiga jocul. Daca tragatorul nu reuseste sa introduca o bila sau comite fault, celalalt jucator vine la masa, si daca nici un fault nu a fost comis, el trebuie sa joace din pozitia lasata de celalalt jucator.

2.6 Repozitionarea bilelor

Daca bila 9 este introdusa in urma unui fault sau push out, sau trimisa in afara mesei, este repozitionata. (Vezi [1.4 Repozitionarea bilelor](#)). Nici o alta bila nu se repozitioneaza.

2.7 Faulturi standard

Daca tragatorul comite un fault, oponentul sau vine la masa. Bila alba este in mana, si jucatorul care vine la masa o poate plasa oriunde pe suprafata de joc. (Vezi [1.5 Bila alba in mana](#)). Urmatoarele sunt faulturi standard la bila 9 :

6.1 Bila Alba Introdusa sau trimisa in afara mesei

6.2 Bila gresita intai Prima bila obiect contactata de bila alba la fiecare lovitura trebuie sa fie cea mai mica numerotata bila de pe masa.

6.3 Nici o manta dupa contact

6.4 Nici un picior pe podea

6.5 Bile sarite de pe masa Singura bila sarita care se repositioneaza este bila 9.

6.6 Bila atinsa

6.7 Lovitura dubla/bile inghetate

6.8 Lovitura condusa

6.9 Bile in miscare

6.10 Pozitionare gresita a bilei albe

6.12 Tacul pe masa

6.13 Jocul in afara randului

6.15 Joc Incet

2.8 Faulturi grave

Pentru [6.14 Trei faulturi consecutive](#), penalitatea este pierderea jocului curent. Pentru [6.16 Comportament nesportiv](#), arbitrul va selecta o penalitate adecvata gravitatii faultului.

2.9 Remiza

Daca o remiza intervine, spargatorul initial va sparge din nou (vezi [1.12 Remiza](#))

Capitolul 3. Bila 8

Bila 8 se joaca cu 15 bile obiect si bila alba. Grupul tragatorului de 7 bile (de la 1 la 7 sau de la 9 la 15) trebuie sa fie eliminat inainte ca acesta sa incerce introducerea bilei 8 pentru a castiga. Loviturile se anunta.

3.1 Alegerea spargatorului

Jucatorul care castiga spargerea decide cine va sparge in primul joc. (Vezi [1.2 Loviturile de stabilire a ordinii de joc](#)) Formatul standard este spargerea alternativa, dar vezi si Reglementarea 15, Lovituri de spargere consecutive.

3.2 Aranjarea bilelor

Cele 15 bile sunt aranjate cat mai strans in triunghi, cu bila din varf pe punctul de spate si bila 8 asezata imediat sub ea. Cate o bila din fiecare grup de bile se vor aranja in cele 2 colturi inferioare ale triunghiului. Celelalte bile se aseaza la intamplare , fara a folosi scheme intentionate.

3.3 Lovitura de spargere

Urmatoarele reguli se aplica la lovitura de spargere :

- (a) bila alba este in mana in spatele liniei de cap
- (b) Nici o bila nu se anunta, si bila alba nu trebuie sa loveasca intai o anumita bila.
- (c) Daca spargatorul introduce o bila si nu comite fault, ramane la masa, si masa ramane deschisa. (Vezi [3.4 Masa deschisa/Alegerea grupului de bile](#))
- (d) daca nici o bila nu este introdusa, cel putin 4 bile trebuie trimise in una sau mai multe mante, sau lovitura este spargere ilegala, si jucatorul care vine la masa are optiunea sa :
 - (1) accepte masa din pozitia in care a ramas, sau
 - (2) sa sparga din nou, sau
 - (3) sa il lase pe oponent sa sparga din nou
- (e) Introducerea bilei 8 la o spargere legala nu este fault. Daca bila 8 este introdusa, spargatorul are optiunea sa :
 - (1) repositioneze bila 8 si sa accepte masa din pozitia in care a ramas, sau
 - (2) sa sparga din nou
- (f) Daca spargatorul introduce bila 8 si bila alba (vezi definitia [8.6 Scratch](#)), oponentul are optiunea sa :
 - (1) repositioneze bila 8 si sa continue cu bila alba in mana in spatele liniei de cap, sau
 - (2) sa sparga din nou
- (g) Daca orice bila obiect este trimisa in afara mesei, este fault; aceste bile raman in afara jocului (cu exceptia bilei 8 care se repositioneaza) ; jucatorul care vine la masa are optiunea sa :
 - (1) accepte masa din pozitia in care a ramas, sau
 - (2) sa aiba bila alba in mana in spatele liniei de cap
- (h) Daca spargatorul comite un fault nelistat mai sus, jucatorul care vine la masa are optiunea sa :
 - (1) accepte masa din pozitia in care a ramas, sau
 - (2) sa aiba bila alba in mana in spatele liniei de cap

3.4 Masa deschisa/Alegerea grupurilor de bile

Înainte ca grupurile să fie alese, masa se cheamă ” deschisă ”, și înainte de fiecare lovitură, tragătorul trebuie să anunțe bila vizată. Dacă tragătorul introduce legal bila anunțată, grupul din care face parte aceasta devine al său, iar celălalt grup este atribuit oponentului. Dacă nu reușește să introducă legal bila anunțată, masa rămâne deschisă și celălalt jucător vine la masa. Atunci când masa este „deschisă”, orice bila obiect poate fi lovită prima, cu excepția bilei 8.

3.5 Continuarea jocului

Tragătorul rămâne la masa atât timp cât introduce legal bile anunțate, sau câștigă jocul prin introducerea bilei 8.

3.6 Lovituri care necesită anunțarea

La fiecare lovitură cu excepția spargerii, loviturile trebuie anunțate, așa cum este explicat la [1.6 Lovitura anunțată](#). Bila 8 poate fi anunțată doar după lovitură la care grupul tragătorului a fost eliminat de pe masa. Tragătorul poate anunța și „siguranță”, caz în care oponentul intră în joc la sfârșitul loviturii și orice bila obiect introdusă la siguranță rămâne introdusă (Vezi

[8.17 Lovitura de siguranță](#))

3.7 Repoziționarea bilelor

Dacă bila 8 este introdusă sau trimisă în afara mesei la spargere, ea va fi repoziționată sau bilele vor fi rearanjate. (Vezi [3.3 Lovitura de spargere](#) and [1.4 Repoziționarea bilelor](#).) Nici o altă bila nu se repoziționează vreodată.

3.8 Pierderea jocului

Tragătorul pierde jocul dacă :

- (a) comite fault la introducerea bilei 8;
- (b) introduce bila 8 înainte de eliminarea grupului său ;
- (c) introduce bila 8 în alt buzunar decât cel anunțat; sau
- (d) trimite bila 8 în afara mesei.

Acestea nu se aplică loviturii de spargere (Vezi [3.3 Lovitura de spargere](#))

3.9 Faulturi standard

Dacă tragătorul comite un fault, oponentul său vine la masa. Bila albă este în mână, și jucătorul care vine la masa o poate plasa oriunde pe suprafața de joc. (Vezi [1.5 Bila albă în mână](#)). Următoarele sunt faulturi standard la bila 8 :

[6.1 Bila Albă Introdusă sau trimisă în afara mesei](#)

[6.2 Bila greșită întâi](#) Prima bila obiect contactată de bila albă la fiecare lovitură trebuie să aparțină grupului tragătorului, cu excepția situației în care masa este deschisă. (Vezi [3.4 Masa deschisă/Alegerea grupului de bile](#))

[6.3 Nici o manta după contact](#)

[6.4 Nici un picior pe podea](#)

[6.5 Bile sărite de pe masa \(vezi 3.7 Repoziționarea bilelor\)](#)

[6.6 Bila atinsă](#)

[6.7 Lovitura dubla/bile înghețate](#)

[6.8 Lovitura condusă](#)

[6.9 Bile în mișcare](#)

Pentru conformitate , regulamentul oficial în limba engleză primează - www.wpa-pool.com

Traducere Dragne Iulian EPBF Rules Instructor după varianta oficială 01.01.2009

O campanie <http://bilebile.blogspot.com/> - “ Stii ce joci ? “

6.10 Pozitionare gresita a bilei albe

6.11 Joc gresit din spatele liniei de cap

6.12 Tacul pe masa

6.13 Jocul in afara randului

6.15 Joc Incet

3.10 Faulturi grave

Pentru faulturile listate la 3.8 Pierderea jocului penalitatea este pierderea jocului curent. Pentru 6.16 **Comportament nesportiv**, arbitrul va selecta o penalitate adecvata gravitatii faultului.

3.11 Remiza

Daca o remiza intervine, spargatorul initial va sparge din nou (vezi 1.12 **Remiza**)

Capitolul 4. „14.1 Pool la infinit”

14.1 Pool la infinit, cunoscut si ca „straight pool” se joaca cu 15 bile numerotate si bila alba. Fiecare bila introdusa la o lovitura legala anuntata valoreaza 1 punct si primul jucator care atinge numarul necesar de puncte castiga. 14.1 este continuu pentru ca dupa ce se introduc 14 bile, ele se rearanjeaza in triunghi si tragatorul continua la masa.

4.1 Alegerea spargatorului

Jucatorii vor proceda la loviturile de stabilire ale primului spargator (Vezi [1.2 Loviturile de stabilire a ordinii de joc](#))

4.2 Aranjarea bilelor la 14.1

Pentru o lovitura initiala de spargere, cele 15 bile se aranjeaza in triunghi cu bila din varf pe punctul de spate. Atunci cand bilele sunt rearanjate, in varf nu se pozitioneaza nici o bila daca numai 14 bile sunt rearanjate. Marginea exterioara marcata a triunghiului va fi folosita pentru a determina daca bila pentru spargere se afla in zona triunghiului.

4.3 Lovitura de spargere initiala

Urmatoarele reguli se aplica la lovitura de spargere :

(a) Bila alba este in mana in spatele liniei de cap.

(b) Daca nici o bila anuntata nu este introdusa, bila alba si 2 bile obiect trebuiesc sa fie trimise intr-o manta, sau lovitura este fault la spargere. (Vezi [8.4 Trimitere in manta](#)) Acesta se penalizeaza scazand 2 puncte din scorul spargatorului (Vezi [4.10 Fault la spargere](#)) Oponentul poate accepta masa din pozitia ramasa sau ii poate cere spargatorului sa execute o noua lovitura de spargere, pana cand se indeplinesc cerintele pentru spargere initiala sau oponentul accepta masa din pozitia ramasa (Vezi [4.11 Faulturi grave](#))

4.4 Continuarea jocului si castigarea meciului

Tragatorul ramane la masa atat timp cat introduce legal bile anuntate sau castiga meciul prin acumularea numarului de puncte necesar. Cand 14 bile dupa o aranjare au fost introduse, jocul se opreste pana cand acestea se rearanjeaza in triunghi.

4.5 Lovituri care se anunta

Loviturile se anunta asa cum se explica la [1.6 Lovitura anuntata standard](#). Tragatorul poate anunta „siguranta”, caz in care oponentul sau vine la masa dupa terminarea loviturii, si orice bila introdusa este repositionata.

4.6 Repozitionarea bilelor

Toate bilele introduse la faulturi, sau la sigurante, sau fara ca o bila anuntata sa fie introdusa, si bilele trimise in afara mesei se repositioneaza (Vezi [1.4 repositionarea bilelor](#).) Daca a cincisprezecea bila trebuie repositionata si celelalte 14 nu au fost miscate dupa spargere, aceasta se repositioneaza in varful lor, iar arbitrul poate folosi un triunghi pentru a lipi bilele intre ele.

4.7 Punctarea

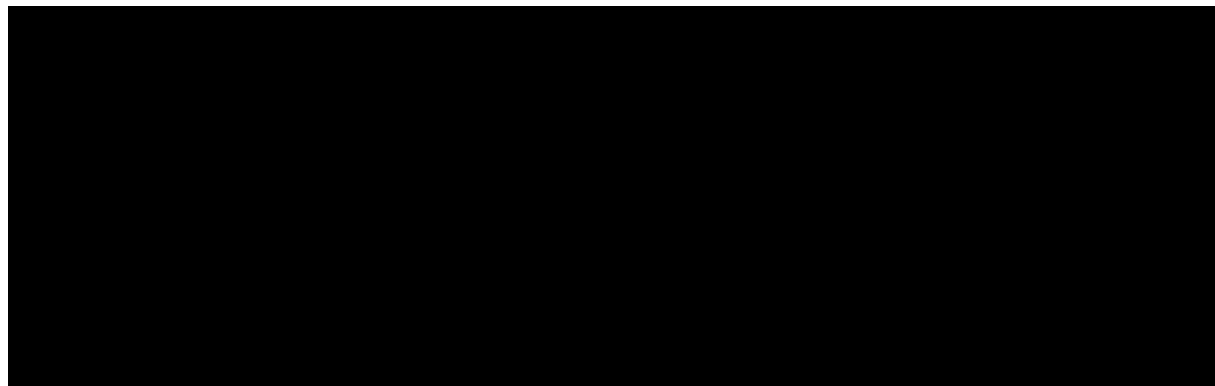
Tragatorul primeste 1 punct pentru introducerea legala a unei bile anuntate. Fiecare bila introdusa aditional la o astfel de lovitura valoreaza de asemenea un punct. Faulturile sunt penalizate prin scaderea de puncte din scorul tragatorului. Scorurile pot fi negative datorita penalizarilor din faulturi.

4.8 Situatii speciale la rearanjare

Atunci cand bila alba sau a cincisprezecea bila impiedica rearanjarea celor 14 bile pentru spargere, urmatoarele reguli speciale se aplica. O bila se considera ca impiedica aranjarea bilelor daca este in interiorul sau partial pe linia exterioara a triunghiului. Arbitrul va anunta atunci cand este intrebata daca o bila impiedica rearanjarea.

- (a) Daca a cincisprezecea bila a fost introdusa la lovitura care a introdus-o si pe a patrusprezecea, toate cele 15 bile vor fi rearanjate in triunghi.
- (b) Daca atat bila alba cat si ultima bila obiect impiedica rearanjarea bilelor, toate cele 15 bile se rearanjeaza in triunghi si bila alba este in mana in spatele liniei de cap
- (c) Daca numai bila obiect se interpune, atunci este pozitionata pe punctul de cap sau pe cel central daca bila alba blocheaza punctul de cap
- (d) Daca numai bila alba se interpune, atunci se pozitioneaza dupa cum urmeaza : daca ultima bila obiect este pozitionata in fata sau pe linia de cap, bila alba este in mana in spatele liniei de cap; daca bila obiect este in spatele liniei de cap, bila alba se pozitioneaza pe punctul de cap, sau pe cel central, daca punctul de cap este blocat. In orice caz, nu este nici o restrictionare a primei bile de jucat in noua aranjare.

Version 21.12.2007



4.9 Faulturi standard

Daca tragatorul comite un fault standard, I se scade un punct din scorul sau, bilele se repositioneaza dupa caz, iar oponentul sau vine la masa. Bila alba ramane in aceeasi pozitie, cu exceptia cazurilor descrise mai jos. Urmatoarele sunt faulturi standard la 14.1 :

[6.1 Bila Alba Introdusa sau trimisa in afara mesei](#) Bila alba este in mana in spatele liniei de cap (vezi [1.5 Bila alba in mana](#)).

[6.2 Bila gresita intai](#) Prima bila obiect contactata de bila alba la fiecare lovitura trebuie sa apartina grupului tragatorului, cu exceptia situatiei in care masa este deschisa. (Vezi [3.4 Masa deschisa/Alegerea grupului de bile](#))

[6.3 Nici o manta dupa contact](#)

[6.4 Nici un picior pe podea](#)

[6.5 Bile sarite de pe masa](#) (toate bilele obiect sarite de pe masa se repositioneaza)

[6.6 Bila atinsa](#)

[6.7 Lovitura dubla/bile inghetate](#)

[6.8 Lovitura condusa](#)

[6.9 Bile in miscare](#)

[6.10 Pozitionare gresita a bilei albe](#)

[6.11 Joc gresit din spatele liniei de cap](#) La un fault referitor la al doilea paragraf al [6.11](#), bila alba este in mana in spatele liniei de cap pentru urmatorul jucator.

[6.12 Tacul pe masa](#)

[6.13 Jocul in afara randului](#)

[6.15 Joc Incet](#)

4.10 Fault la spargere

Un fault la spargere este penalizat cu pierderea a doua puncte asa cum este mentionat la [4.3 Lovitura de spargere initiala](#), ca si cu o posibila rearanjare. Daca un fault standard si un fault de spargere se intampla la aceeasi lovitura, se considera fault la spargere.

4.11 Faulturi grave

Pentru regula [6.14 Trei faulturi consecutive](#), conteaza numai faulturile standard, asa ca un fault la spargere nu se numara pentru cele 3 faulturi. Un punct se scade in mod normal pentru al treilea fault, si apoi se scad in plus si cele 15 puncte penalizare, iar numaratoarea faulturilor incepe de la zero pentru cel ce a fost penalizat. Pentru [6.16 Comportament nesportiv](#), arbitrul va selecta o penalitate adecvata gravitatii faultului.

4.12 Remiza

Daca o remiza intervine, jucatorii vor executa din nou loviturile initiale de stabilire a celui ce va executa lovitura de spargere (vezi [1.12 Remiza](#))

Capitolul 5. Black Ball

Black ball se joaca cu 15 bile colorate si bila alba. Bilele obiect sunt 2 grupuri de 7 bile si bila neagra. Jucatorul sau echipa care introduc grupul lor de bile si apoi introduc legal bila neagra castiga jocul. Loviturile nu se anunta.

5.1 Definitii

In plus fata de definitiile de la [8. Definitii ale termenilor folositi in Reguli](#), urmatoarele se aplica la black ball :

Free shot

Dupa ce un fault a fost comis jucatorul care vine la masa este recompensat cu un free shot. La un free shot regula [6.2 Bila gresita intai](#) este suspendata si jucatorul poate juca bila alba din pozitia ei sau din mana in zona de baulk.

Baulk

Baulk este zona rectangulara a mesei care este delimitata de linia baulk si de cele trei mante din capul mesei. Linia baulk este paralela cu manta de cap si la o cincime din totalul lungimii suprafetei de joc de manta de cap. Pentru aplicarea regulilor generale „ in spatele liniei de cap” se citeste ca „ in baulk”.

In snooker

Un jucator se spune ca este in snooker atunci cand bila alba nu are o directie directa, dreapta pentru a lovi macar o parte a bilei obiect legale. Snookerul trebuie anuntat de arbitru pentru a fi in vigoare.

Bila in joc

O bila obiect se numeste „ in joc” atunci cand este o tinta legala pentru tragator.

5.2 Echipamentul

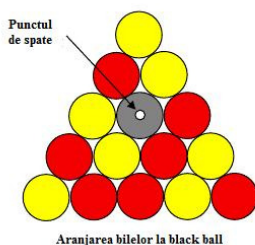
Cele 15 bile includ 2 grupuri de bile distinse prin 2 culori diferite sau in mod clasic prin bile numerotate pline si jumatai. (de la 1 la 7 si de la 9 la 15 sunt cele 2 grupuri). In plus exista o bila neagra sau bila 8 neagra. Punctul de capat si linia de baulk ar trebui marcate.

5.3 Alegerea spargatorului initial

Jucatorul care castiga dreptul de a sparge primul poate alege cine va executa prima lovitura de spargere. (Vezi [1.2 Loviturile de stabilire a ordinii de joc](#)) Formatul standard este de spargere alternativa (Vezi reglementarile).

5.4 Aranjarea bilelor la Black Ball

Bilele sunt aranjate ca in imaginea de mai jos cu bila neagra pe punctul de spate.



5.5 Lovitura de spargere

Urmatoarele reguli se aplica la lovitura de spargere.

- (a) Bila alba este in mana in zona de baulk
- (b) Cel putin o bila trebuie introdusa sau cel putin 2 bile trebuie sa treaca de linia de mijloc sau lovitura este fault.

(c) Daca bila neagra este introdusa la spargere, bilele sunt rearanjate si acelasi jucator sparge din nou. Orice incalcari ale [6.1 Bila alba introdusa sau trimisa in afara mesei](#) sau [6.5 Bile trimise in afara mesei](#) sunt ignorate la o spargere la care bila neagra este introdusa.

5.6 Masa deschisa/alegerea unui grup de bile

Masa se denumeste ” deschisa ” atunci cand inca nu au fost alese grupurile jucatorilor. Masa este deschisa dupa lovitura de spargere si ramane deschisa pana cand tragatorul introduce bile doar dintr-un singur grup la o lovitura legala normala, ceea ce inseamna ca nu se aplica la o spargere sau ”free shot ” Atunci tragatorului ii este desemnat acel grup de bile si oponentului celalalt grup.

5.7 Continuarea jocului

Tragatorul ramane la masa atata timp cat introduce legal bile obiect sau jocul se incheie. Daca nu reuseste sa introduca legal o bila dar nu comite nici fault, oponentul continua sa traga din pozitia ramasa la masa.

5.8 Bila alba in mana in Baulk

Atunci cand jucatorul are bila alba in mana, el o poate plasa oriunde in interiorul zonei baulk. Jucatorul poate continua sa ajusteze pozitia bilei albe cu mana pana cand executa lovitura. Nu este necesar ca bila alba sa paraseasca zona baulk inainte de a lovi o bila obiect.

5.9 Bile lipite (”Touching Balls”)

Daca bila alba este lipita de o bila obiect, tragatorul nu trebuie sa loveasca in directia acelei bile. Se considera ca a atins acea bila atunci cand loveste in directia opusa daca acea bila este in joc.

5.10 Jocul din Snooker

Atunci cand tragatorul este in snooker, regula [6.3 Nici o manta dupa contact](#) este suspendata la acea lovitura.

5.11 Repozitionarea bilelor

Bilele obiect trimise in afara mesei sunt repozitionate pe linia lunga. Daca mai multe bile trebuie repozitionate, ele sunt repozitionate in urmatoarea ordine : (1) Bila neagra, (2) Bilele din grupul urmatului tragator, sau bilele din grupurile rosu, albastru sau pline daca masa e deschisa, (3) Alte bile.

5.12 Remiza

In cazul unei remize datorita lipsei unei evolutii a jocului catre un rezultat, spargatorul initial sparge din nou. O remiza poate de asemenea aparea daca intr-o anumita pozitie nu se pot executa nici o lovitura legala.

5.13 Faulturi standard.

Daca tragatorul comite fault, jocul trece catre oponentul sau. Jucatorul care vine la masa are free shot (vezi [Free shot](#)) ca prima lovitura a randului sau la masa.

Urmatoarele sunt faulturi standard la black ball:

[6.1 Bila Alba Introdusa sau trimisa in afara mesei](#)

[6.2 Bila gresita intai](#) (suspendata pentru free shot)

[6.3 Nici o manta dupa contact](#)

[6.4 Nici un picior pe podea](#)

[6.5 Bile sarite de pe masa](#)

[6.6 Bila atinsa](#)

[6.7 Lovitura dubla/bile inghetate](#)

[6.8 Lovitura condusa](#)

[6.9 Bile in miscare](#)

[6.10 Pozitionare gresita a bilei albe](#) (atunci cand este jucata din baulk)

[6.12 Tacul pe masa](#)

[6.13 Jocul in afara randului](#)

[6.15 Joc Incet](#)

Urmatoarele situatii speciale sunt faulturi la black ball :

5.13.1 – Introducerea bilei oponentului– Este fault sa introduci o bila a oponentului fara a introduce si o bila din grupul tau.

5.13.2 – Masa neconfigurata – Este fault sa joci inainte ca toate bilele care necesita repositionarea sa fie puse pe pozitie.

5.13.3 – Lovitura de Jump – Provocarea sariturii bilei albe peste orice bila obiect se considera fault. (Daca bila alba paraseste suprafata de joc si ocoleste o bila obiect care ar fi fost lovita daca bila alba nu parasese suprafata de joc la o lovitura identica in afara de aceasta diferenta, bila alba se considera ca a sarit peste bila obiect).

5.14 Faulturi care duc la pierderea jocului

Jucatorul pierde jocul daca :

- (a) introduce bila neagra la o lovitura ilegala ;
- (b) introduce bila neagra la o lovitura dupa care ramene pe masa oricare din bilele grupului sau;
- (c) incalca intentionat regula [6.2 Bila gresita intai](#) ; sau
- (d) nu incearca sa loveasca o bila aflata in joc.

[6.16 Comportament nesportiv](#) va fi penalizat prin pierderea jocului sau alta penalitate in functie de natura comportamentului.

Capitolul 6. Faulturi

Urmatoarele actiuni se considera faulturi in jocul de pool atunci cand sunt incluse in regulile specifice ale unui joc in desfasurare. Daca se comit mai multe faulturi la o singura lovitura, se ia in considerare numai cel mai grav dintre ele. Daca un fault nu este anuntat inainte de inceperea urmatoarei lovituri, atunci se considera ca acesta nu a existat.

6.1 Bila alba introdusa sau trimisa in afara mesei

Daca bila alba este introdusa sau trimisa in afara mesei , lovitura se considera fault. Vezi definitiile [8.3 Bile introduse](#) si [8.5 Bile trimise in afara mesei](#).

6.2 Bila gresita intai

In acele jocuri care necesita ca prima bila obiect atinsa sa fie una desemnata sau apartinand unui grup de bile, este fault daca bila alba atinge intai orice alta bila.

6.3 Nici o manta dupa contact

Daca nici o bila nu este introdusa la o lovitura, bila alba trebuie sa atinga o bila obiect, si dupa contact cel putin o bila (bila alba sau orice bila obiect) trebuie sa fie trimisa in manta, sau lovitura este considerata fault. Vezi definitia [8.4 Bila trimisa in manta](#)

6.4 Nici un picior pe podea

Daca tragatorul nu are cel putin un picior care sa atinga podeaua in momentul in care pastila atinge bila alba, lovitura este fault.

6.5 Bile trimise in afara mesei

Este fault sa trimiti o bila in afara mesei. Daca bila este repositionata sau nu, depinde de regulile specifice ale jocului. Vezi definitia [8.5 Bile trimise in afara mesei](#).

6.6 Bila atinsa

Este fault sa atingi, misti sau sa schimbi traiectoria oricarei bile obiect decat prin lovire normala cu alta bila in timpul loviturilor. Este fault sa atingi, misti sau sa schimbi traiectoria bilei albe exceptand situatia „ in mana ” sau printr-o lovitura de inainte cu pastila. Tragatorul este responsabil pentru echipamentele pe care le utilizeaza la masa, cum ar fi creta, podul mecanic, imbracamintea, parul, parti ale corpului, precum si bila alba atunci cand este in mana, ce ar putea fi implicate in faulturi de acest gen. Daca un asemenea fault este accidental este considerat standard, daca este intentionat, se considera [6.16 Comportament nesportiv](#).

6.7 Lovitura dubla/Bile inghetate

Daca tacul atinge bila alba de mai multe ori la o lovitura, se considera fault. Daca bila alba este apropiata dar nu atinge bila obiect si pastila inca atinge bila alba atunci cand aceasta contacteaza bila obiect, lovitura este fault. Daca bila alba este foarte apropiata de o bila obiect, si tragatorul tinteste sa stearga fin bila obiect la acea lovitura, se considera ca nu se incalca primul paragraf al acestei reguli, desi pastila ar putea fi pe bila alba in momentul in care bilele se ating. Totusi, daca bila alba atinge o bila obiect de la inceputul loviturii, este legal sa tragi spre bila obiect sau o parte a acesteia (cu conditia ca aceasta sa fie legala conform cu regulile jocului respectiv) si daca bila obiect este miscata in urma acestei lovituri, se considera ca a fost atinsa de bila alba (chiar daca este legal sa tragi spre o bila lipita sau „inghetata”, trebuie executata cu grija pentru a nu incalca prevederile primului paragraf daca mai sunt si alte bile in apropiere.

Bila alba se presupune ca nu atinge nici o bila decat daca este anuntata ca fiind lipita de arbitru sau oponent. Este responsabilitatea tragatorului sa obtina anuntarea inainte de lovitura. Jucarea bilei alba in directia opusa bilei obiect nu inseamna ca aceasta a fost atinsa decat daca este specificata in regulile jocului in cauza.

6.8 Lovitura condusa

Este fault sa prelungesti contactul pastila-bila alba mai mult decat la o lovitura normala.

6.9 Bile in miscare

Este fault sa incepi o lovitura in timp ce orice bila de pe masa este in miscare sau se invarteste.

6.10 Pozitionarea gresita a bilei albe

Atunci cand bila alba este in mana si trebuie pozitionata in zona din spatele liniei de cap, este fault sa joci bila alba aflata exact pe linie sau dupa aceasta. Daca tragatorul nu este sigur daca bila alba a fost plasata in spatele liniei de cap, poate cere arbitrului sa clarifice.

6.11 Joc gresit din spatele liniei de cap

Atunci cand bila alba este in mana in spatele liniei de cap, si prima bila pe care o atinge se afla de asemenea in spatele liniei de cap, lovitura este fault in afara cazului in care bila alba intersecteaza linia de cap inainte de acest contact. Daca acest fault este intentionat, este comportament nesportiv. Bila alba trebuie sau sa intersecteze linia de cap sau sa atinga o bila aflata pe sau dupa linia de cap sau lovitura este fault, si bila alba este in mana pentru oponent in concordanta cu regulile specifice ale jocului.

6.12 Tacul pe masa

Daca tragatorul foloseste tacul pentru a alinia o lovitura plasand-ul pe masa fara atine o mana pe tac, este fault.

6.13 Jocul in afara randului

Este un fault standard sa joci neintentionat in afara randului tau la masa. In mod normal bilele se vor juca din pozitia lasata de jucatorul care a gresit. Daca un jucator intentionat joaca in afara randului, ar trebui tratat ca [6.16 Comportament nesportiv](#).

6.14 Trei faulturi consecutive

Daca un jucator comite fault de trei ori fara executa o lovitura legala intre ele, este un fault grav. In jocurile unde se puncteaza joc cu joc, cum ar fi bila 9, faulturile trebuie sa fie in acelasi joc. Unele jocuri cum ar fi bila 8 nu includ aceasta regula.

Arbitrul trebuie sa avertizeze jucatorul care este la doua faulturi atunci cand vine la masa ca este la doua faulturi. Altfel un posibil al treilea fault va fi considerat al doilea.

6.15 Joc incet

Daca arbitrul crede ca un jucator joaca prea incet, il poate sfatui sa isi grabeasca jocul. Daca acesta nu se conformeaza, arbitrul poate impune cronometrarea loviturilor pentru acel meci si care se aplica ambilor jucatori. Daca tragatorul depaseste limita impusa specificata pentru acel turneu, va fi declarat fault standard, si oponentul va fi recompensat conform cu regulile specifice ale jocului respectiv (Regula [6.16 Comportament nesportiv](#) poate fi de asemenea aplicata)

6.16 Comportament nesportiv

Penalizarea normala pentru comportament nesportiv este la fel ca la un fault grav, dar arbitrul poate impune o penalitate in functie de judecata sa. Printre alte penalitati posibile pot fi avertisment; fault standard ce se contorizeaza pentru secventa de trei faulturi consecutive daca este aplicabila ; penalitate pentru fault grav ; pierderea jocului, setului sau a meciului ; eliminarea din concurs cu posibilitatea pierderii tuturor premiilor, cupelor sau punctelor.

Comportament nesportiv inseamna orice comportament intentionat ce dezonoareaza sportul in sine ori intrerupe sau schimba cursul jocului pana la momentul in care nu mai poate fi jucat in mod echitabil. Include :

- (a) distragerea atentiei oponentului ;
- (b) schimbarea pozitiei bilelor de pe masa in alt mod decat printr-o lovitura normala ;
- (c) jucarea unui miscue (ratarea contactului pastilei cu bila alba vezi 8.18 Miscue) intentionat;
- (d) continuarea jocului dupa ce un fault a fost anuntat sau jocul este oprit ;
- (e) antrenament in timpul meciului ;
- (f) marcarea mesei ;
- (g) intarzierea jocului ; si

(h) utilizarea unui echipament neadecvat.

7. Reguli si reglementari pentru competitiiile sportivilor in carucior

7.1 Calificarea jucatorilor

Toti jucatorii trebuie sa sufere de o dizabilitate cu reducere a capacitatilor motorii ce necesita folosirea unui carucior, cum ar fi paralizie, amputari de membre sau alte dizabilitati recunoscute. In unele cazuri, scrisoarea medicala poate fi necesara pentru a autentifica o dizabilitate.

7.2 Incalcari ale regulamentului pedepsite prin fault

(a) Tragatorul trebuie sa ramana in scaun in timpul unei lovituri (cel putin o fesa pe scaun sau perna). Daca se utilizeaza o perna , trebuie sa fie plata si sa acopere sezutul caruciorului in mod egal. Perna nu trebuie sa fie prinsa mai sus si sa fie incalcată cu picioarele sau membrele amputate ale jucatorului. Tragatorul nu poate sta pe roata sau bratul caruciorului. Punctul unde tragatorul sta cu sezutul nu poate fi mai sus de 27 inch (68,5 cm) de la suprafata pe care ruleaza caruciorul in mod normal

(b) Jucatorii nu trebuie sa aiba piciorul/talpa pe podea in timpul executarii loviturii. Jucatorii nu trebuie sa isi foloseasca picioarele sau membrele pentru a se propti de oricare parte a mesei sau de scaun in timpul executarii unei lovituri.

(c) Jucatorilor le este permis sa foloseasca orice mijloace ajutatoare cum ar fi extensii, poduri speciale etc. Jucatorii nu pot fi ajutati in timpul loviturii (totusi, o alta persoana poate tine podul, dar nu poate interveni in miscarea tacului). Daca un jucator are nevoie de asistenta pentru a se deplasa in jurul mesei, o alta persoana ii poate ajuta , dar nu poate atinge caruciorul in timpul loviturii. Incalcarea celor de mai sus se considera a incalca [6.16 Comportament Nesportiv](#) si vor fi in mod normal penalizate astfel : Prima greseala – bila alba in mana pentru adversar. A doua greseala – Pierderea jocului in curs, A treia greseala – pierderea meciului. Arbitrul poate alege o alta penalitate in functie de natura greselii.

7.3 Cerinte pentru carucioare

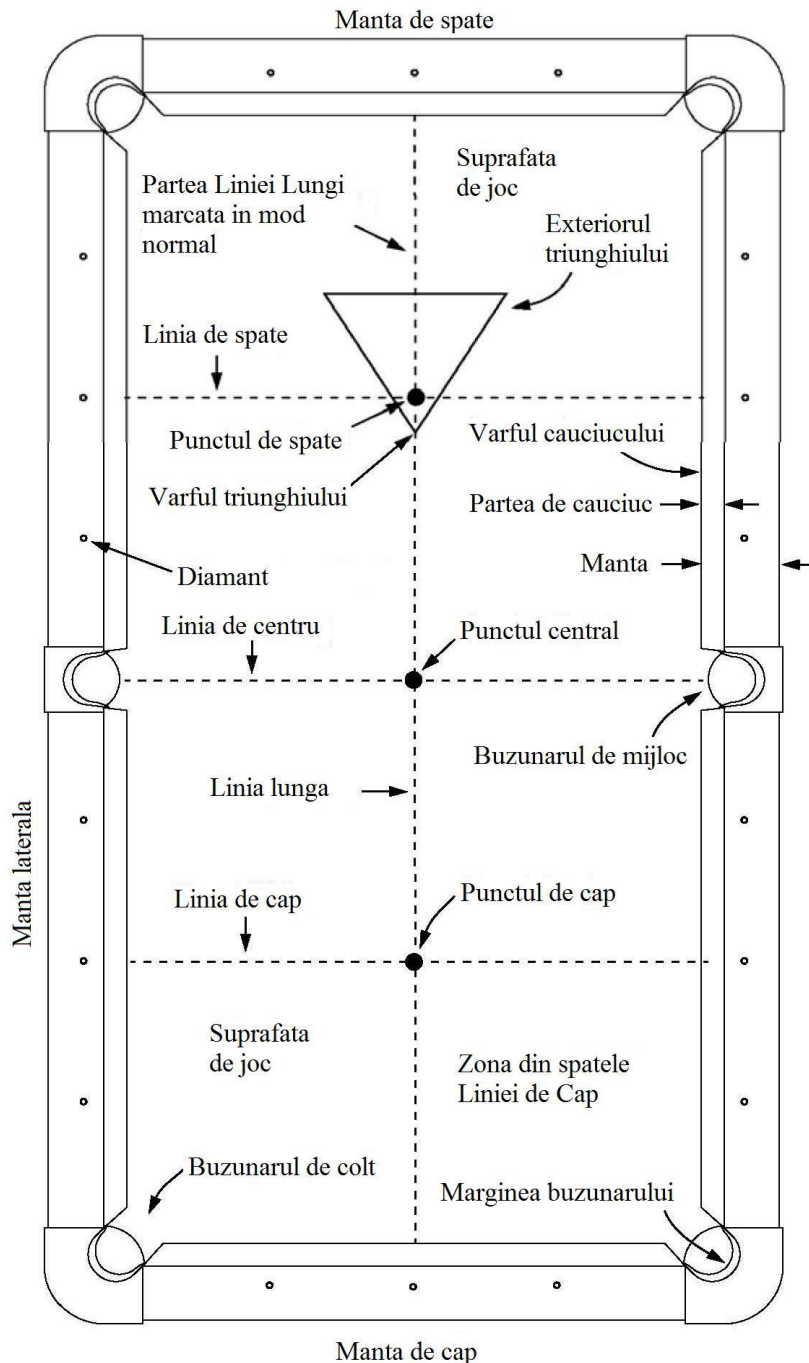
Nici un carucior care se inalta in picioare nu se poate folosi in pozitia ridicata. Caruciorul jucatorului trebuie sa fie curat si in stare buna de functionare.

8. Definitii ale termenilor folositi in Reguli

Aceste definitii se aplica in tot continutul regulilor.

8.1 Componentele mesei

Urmatoarele definitii ale partilor mesei se refera la diagrama alaturata. Unele detalii ale marimilor exacte se gasesc in Specificatiile de Echipamente WPA. Vezi siteul WPA www.wpa-pool.com pentru informatii.



Masa este formata din manta, parti din cauciuc, o suprafata de joc si buzunare. Partea din spate a mesei este partea in care de obicei bilele obiect incep jocul, iar partea de cap este partea unde de obicei bila alba incepe jocul.

In spatele liniei de cap este zona dintre manta de cap si linia de cap, fara a include linia de cap.

Partea din cauciuc, partea superioara a mantelilor, buzunarele si marginea buzunarelor sunt parti integrante din manta.

Exista 4 "linii" pe suprafata de joc, asa cum se arata in diagrama :

linia lunga ce trece prin centrul mesei ;

linia de cap ce delimiteaza sfertul mesei cel mai apropiat de manta de cap ;

linia de spate ce delimiteaza sfertul mesei cel mai apropiat de manta de spate ;

linia centrala intre cele 2 buzunare de mijloc.

Aceste linii sunt marcate numai in modul descris mai jos.

Mantele pot avea insertii denumite diamante sau puncte de referinta ce marcheaza $\frac{1}{4}$ din latimea si $\frac{1}{8}$ din lungimea mesei masurata intre varfurile partii de cauciuc.

Pe suprafata mesei, care este plana, pe partea acoperita cu postav, urmatoarele se vor marca daca sunt utilizate in jocul respectiv :

punctul de spate, la intersectia liniei de spate cu linia lunga ;

punctul de cap, la intersectia liniei de cap cu linia lunga ;

punctul central, la intersectia liniei de centru cu linia lunga ;

linia de cap ;

linia lunga intre punctul de spate si manta de spate ; si

triunghiul, conturat sau prin semne de aliniament in functie de joc.

8.2 Lovitura

O lovitura incepe atunci cand pastila atinge bila alba datorita unei miscari de inainte a tacului. O lovitura se incheie atunci cand toate bilele aflate in joc se opresc din miscare sau invartire. O lovitura se denumeste legala daca tragatorul nu a comis nici un fault in timpul loviturii.

8.3 Bila introdusa

O bila este introdusa daca se opreste in buzunar sub nivelul mesei sau intra in sistemul de returnare a bilelor. O bila in apropierea marginii buzunarului partial sustinuta de alta bila se considera introdusa daca prin eliminarea bilei suport aceasta ar cadea in buzunar.

Daca o bila se opreste in apropierea marginii buzunarului, si ramane aparent nemiscata pentru 5 secunde, nu se considera introdusa daca dupa aceea cade in buzunar prin propria miscare.

Vezi [1.7 Bile care se misca in mod spontan](#) pentru alte detalii. Pe durata celor 5 secunde, arbitrul trebuie sa se asigure ca nici o alta lovitura nu este executata. O bila obiect care revine dintr-un buzunar pe suprafata de joc nu se considera introdusa. Daca bila alba atinge o bila deja introdusa, bila alba va fi considerata introdusa indiferent daca revine sau nu pe masa. Arbitrul va scoate bilele introduse din buzunarele pline sau aproape pline, dar este responsabilitatea tragatorului sa se asigure ca aceasta sarcina a fost indeplinita.

8.4 Trimitere in manta

O bila se spune ca este trimisa in manta daca nu atinge acea manta si apoi o atinge. O bila care atinge o manta la startul unei lovituri (se spune ca e "inghetata" de manta) nu se considera ca este trimisa in acea manta decat daca paraseste manta si apoi se intoarce. O bila care este introdusa sau trimisa in afara mesei este de asemenea considerata ca a fost trimisa in manta. Bila se considera ca nu este inghetata de orice manta decat daca este declarata inghetata de arbitru, tragator sau de oponent. Vezi de asemenea Reglementarea 26. Anuntarea bilelor inghetate.

Versiunea 21.12.2007

8.5 Trimiterea in afara mesei

O bila se considera trimisa in afara mesei daca se opreste in afara suprafetei de joc dar nu este introdusa.

O bila se considera de asemenea trimisa in afara mesei daca ar fi fost trimisa in afara mesei insa lovind un obiect cum ar fi instalatia de iluminat, o bucata de creta sau un jucator se intoarce pe masa de joc sau intra in buzunar.

O bila care atinge partea superioara a mantei nu se considera ca fiind trimisa in afara mesei daca se intoarce pe suprafata de joc sau intra intr-un buzunar.

8.6 Scratch – introducerea bilei albe

O lovitura la care bila alba este introdusa in buzunar se numeste "scratch "

8.7 Bila alba

Bila alba este acea bila care este lovita de tragator la inceputul loviturii. In mod traditional este de culoare alba, dar poate fi marcata cu un logo sau puncte. In jocurile de biliard cu buzunare, o singura bila alba este utilizata de ambii jucatori.

8.8 Bile obiect

Bilele obiect sunt lovite de bila alba de cele mai multe ori cu intentia de a fi trimise in buzunare. Ele sunt numerotate de la unu la numarul de bile utilizate in acel joc. Culorile si insemnele de pe bile sunt descrise in Specificatiile Echipamentelor WPA.

8.9 Seturi

In unele meciuri, acestea sunt divizate in parti ce se numesc seturi, si un anumit numar de seturi castigate este necesar pentru a castiga meciul. La fel, un anumit numar de puncte sau jocuri castigate este necesar pentru a castiga fiecare set.

8.10 Rack

Un rack este un dispozitiv de aranjare, de obicei triunghiular, folosit pentru aranjarea bilelor pentru lovitura de spargere la inceputul jocului. Denumirea se refera de asemenea si la grupul de bile astfel aranjat. A forma un rack inseamna sa grupezi bilele cu ajutorul dispozitivului denumit de asemenea rack . Denumirea se refera de asemenea si o parte a unui meci jucata cu o bilele aranjate dupa o singura aranjare. La unele jocuri, cum ar fi bila 9, scorul se tine acordand un punct pentru fiecare rack.

8.11 Spargerea

Lovitura de spargere este lovitura de inceput a unui meci sau rack, in functie de joc. Se intampla atunci cand bilele au fost aranjate si bila alba este jucata din spatele liniei de cap, in mod normal cu intentia de a desparti bilele.

8.12 Inning – vizita la masa

O vizita la masa este randul jucatorului la masa. Incepe atunci cand este legal ca el sa execute o lovitura, si se incheie atunci cand nu mai este legal ca el sa loveasca bilele. La unele jocuri, jucatorul poate alege sa nu vina la masa in anumite situatii in care ar trebui sa fie randul lui, si apoi jucatorul care ramane la masa isi continua vizita (de ex. Un push-out la bila 9). Jucatorul al carui rand este sa joace se numeste „tragator”.

8.13 Pozitionarea bilelor

Pozitia bilelor este determinata de proiectia centrului lor vertical pe suprafata mesei. O bila se zice ca este plasata pe o linie sau punct atunci cand centrul sau este plasat direct pe acea linie sau punct.

8.14 Repozitionarea bilelor

La unele jocuri, este necesar ca bile obiect sa fie plasate pe suprafata de joc fara a forma un nou rack. Se spune ca ele sunt repozitionate atunci cand sunt plasate in acest mod. Vezi [1.4 Repozitionarea bilelor](#)

8.15 Refacrea unei pozitii

Daca bilele sunt deranjate, regulile jocului pot cere ca ele sa fie repuse in pozitia initiala. Arbitrul va repune bilele in pozitiile originale cat mai precis posibil.

8.16 Lovitura sarita - Jump

O lovitura sarita este aceea la care bila alba este facuta sa sara peste un obstacol cum ar fi o bila obiect sau o parte a mantei. Daca lovitura este sau nu legala depinde de executia sa precum si de intentia jucatorului. Normal o lovitura de jump legala se executa prin ridicarea tacului si trimiterea bilei albe inspre masa, de unde ricoseaza.

8.17 Lovitura de siguranta

O lovitura se denumeste de siguranta daca jocul in desfasurare este pe anuntate si tragatorul anunta arbitrului sau oponentului lovitura ca fiind ”siguranta” inainte de executarea ei. Randul la masa trece catre celalalt jucator dupa o siguranta.

8.18 Miscue – lovitura ratata

O lovitura ratata intervine atunci cand pastila aluneca de pe bila alba posibil datorita lovirii intr-un punct prea departat de centru sau insuficienta creta pe pastila. Este de obicei insotita de un sunet ascutit si evidentiata de o decolorare a pastilei. Chiar daca unele lovituri ratate implica un contact

intre partea laterala a tacului si bila alba, daca acesta nu este vizibil in mod clar, se considera ca nu s-a produs. O lovitura „de dedesubt”, la care pastila contacteaza suprafata de joc si bila alba in acelasi timp, si astfel provoaca ridicarea bilei albe de pe postav este considerata miscue (lovitura ratata). Loviturile ratate intentionate sunt tratate la [6.16 Comportament nesportiv \(c\)](#).

Capitolul 9. Bila 10

Bila 10 este un joc pe anuntate cu zece bile obiect numerotate de la 1 la 10 si bila alba. Bilele se joaca in ordine numerica crescatoare si bila alba trebuie sa contacteze bila cu numarul cel mai mic de pe masa pentru a rezulta o lovitura legala. Daca bila 10 este introdusa la o lovitura de spargere legala, ea va fi repositionata si jucatorul aflat la masa isi continua jocul. O singura bila poate fi

Pentru conformitate , regulamentul oficial in limba engleza primeaza - www.wpa-pool.com

Traducere Dragne Iulian EPBF Rules Instructor dupa varianta oficiala 01.01.2009

O campanie <http://bilebile.blogspot.com/> - “ Stii ce joci ? ”

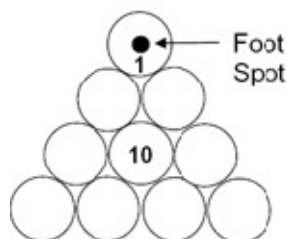
anuntata pentru fiecare lovitura, cu exceptia loviturii de spargere atunci cand nici o bila nu poate fi anuntata. (vezi [9.5 Anuntarea loviturilor](#))

9.1 Alegerea spargatorului

Jucatorul care castiga loviturile de stabilire a spargatorului initial alege cine va sparge in primul joc (vezi [1.2 Loviturile de stabilire a ordinii de joc](#)). Formatul standard este spargerea alternativa, dar vezi [Reglementarea 15, Lovituri de spargere consecutive](#).

9.2 Aranjarea bilelor

Bilele obiect sunt aranjate cat mai strans intr-o forma triunghiulara, cu bila 1 in varful triunghiului si pe punctul de spate si bila 10 in mijloc. Celelalte bile vor fi plasate in triunghi fara a folosi un anumit model intr-un mod intentionat. (Vezi [Reglementarea 4, Aranjarea/Baterea Bilelor](#))



Aranjarea in triunghi

9.3 Lovitura de spargere legala

Urmatoarele reguli sunt aplicabile :

- (a) bila alba se afla in mana in spatele liniei de cap ; si
- (b) daca nici o bila nu este introdusa, cel putin 4 bile obiect trebuie sa atinga una sau mai multe mante, sau lovitura se considera fault (Vezi [Reglementarea 17, Cerinte pentru spargerea initiala](#))

9.4 A doua lovitura a jocului - Push Out

Daca nici un fault nu este comis la lovitura de spargere, tragatorul poate alege sa joace un “push out”. El trebuie sa isi faca cunoscuta optiunea arbitrului, apoi regulile [6.2 Bila gresita intai](#) si [6.3 Nici o manta dupa contact](#) se suspenda pentru aceasta lovitura. Daca nici un fault nu a fost comis la un un “push out”, celalalt jucator alege cine va executa urmatoarea lovitura. Bila 10 introdusa in timpul unui “push out” se repositioneaza fara penalizare.

9.5 Anuntarea loviturilor si introducerea bilelor

Oricand tragatorul incearca sa introduca o bila (exceptand spargerea), el este obligat sa anunte bila de introdus si buzunarul pentru orice lovitura care nu este evidenta. Detalii ale loviturii cum ar fi manta sau bile atinse sunt irelevante. Pentru ca o lovitura anuntata sa fie legala, arbitrul trebuie sa fie convins ca lovitura executata este si cea intentionata, asa ca daca exista sanse de a se genera confuzie, cum ar fi lovituri cu manta, combinatii sau alte lovituri similare, tragatorul trebuie sa indice

bila si buzunarul vizate. Daca arbitrul sau adversarul sunt nesiguri in privinta loviturii care va fi jucata, pot cere anuntarea loviturii.

9.6 Siguranta

Tragatorul, oricand dupa spargere poate anunta “siguranta” ceea ce ii permite sa atinga bila obiect legala (la rand) fara a introduce o bila si astfel sa isi incheie vizita la masa. Totusi, daca tragatorul introduce bila obiect legala, jucatorul care vine la masa are optiunea de a juca din pozitia ramasa sau il poate lasa pe adversar.

(Vezi [9.7 Bile introduse gresit](#))

9.7 Bile introduse gresit

Daca un jucator rateaza bila sau buzunarul vizat, si introduce bila anuntata in alt buzunar sau introduce alta bila, vizita la masa se incheie iar jucatorul care vine la masa are optiunea de a juca din pozitia ramasa sau il poate lasa pe adversar.

9.8 Continuarea jocului

Daca tragatorul introduce legal o bila anuntata (in afara PushOut, vezi [9.4 A doua lovitura a jocului - Push Out](#)), orice bile introduse additional raman introduse (cu exceptia bilei 10 vezi [9.9 Repozitionarea bilelor](#)), si ramane la masa pentru urmatoarea lovitura. Daca tragatorul introduce legal bila 10 anuntata la orice lovitura (cu exceptia “pushout”), castiga jocul. Daca tragatorul nu reuseste sa introduca bila anuntata sau comite fault, celalalt jucator vine la masa, si daca nici un fault nu a fost comis, el trebuie sa joace din pozitia lasata de celalalt jucator.

9.9 Repozitionarea bilelor

Daca bila 10 este introdusa in urma unui fault sau push out sau a unei lovituri de spargere, sau fara a fi anuntata, sau introdusa in buzunarul gresit, sau trimisa in afara mesei, este repositionata.(Vezi [1.4 Repozitionarea bilelor](#)). Nici o alta bila nu este vreodata repositionata.

9.10 Faulturi standard

Daca tragatorul comite un fault standard, oponentul sau vine la masa. Bila alba este in mana, si jucatorul care vine la masa o poate plasa oriunde pe suprafata de joc. (Vezi [1.5 Bila alba in mana](#)).

Faulturi standard la bila 10 sunt urmatoarele :

[6.1 Bila Alba Introdusa sau trimisa in afara mesei](#)

[6.2 Bila gresita intai](#) Prima bila obiect contactata de bila alba la fiecare lovitura trebuie sa fie cea mai mica numerotata bila de pe masa.

[6.3 Nici o manta dupa contact](#)

[6.4 Nici un picior pe podea](#)

[6.5 Bile sarite de pe masa](#) Singura bila sarita care se repositioneaza este bila 10.

[6.6 Bile atinse](#)

[6.7 Lovitura dubla/bile inghetate](#)

[6.8 Lovitura condusa](#)

[6.9 Bile in miscare](#)

[6.10 Pozitionare gresita a bilei albe](#)

[6.12 Tacul pe masa](#)

6.13 Jocul in afara randului

6.15 Joc Incet

9.11 Faulturi grave

Pentru 6.14 [Trei faulturi consecutive](#), penalitatea este pierderea jocului curent. Pentru 6.16 [Comportament nesportiv](#), arbitrul va selecta o penalitate adecvata gravitatii faultului.

9.12 Remiza

Daca o remiza intervine, spargatorul initial va sparge din nou (vezi [1.12 Remiza](#))