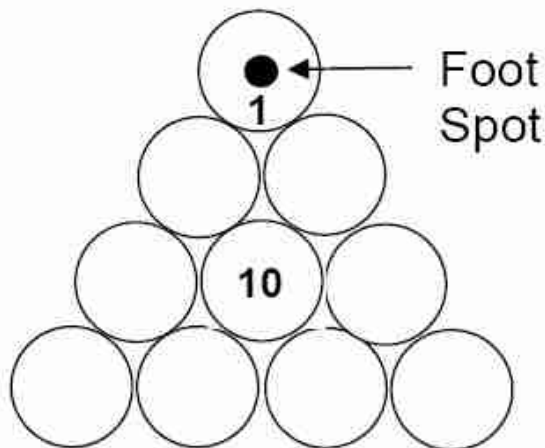


ODMIANA 10-BIL

1. Rozgrywka o rozbicie
2. Ustawianie bil do rozbicia
3. Prawidłowe uderzenie rozbijające
4. Drugie zagranie w partii – „push-out”
5. Zagrania deklarowane, zagrania „bezpieczne”
6. Kontynuacja gry
7. Bila wracająca na stół – „repozycjonowanie”
8. Zagranie po popełnieniu faulu – „biała z ręki”
9. Zasada trzech fauli
10. Partia nierozstrzygnięta

10-bil jest grą deklarowaną. Do gry używa się dziesięciu bil numerowanych od 1 do 10 i białej bili. Bile muszą być zagrywane wg numerów we wzrastającej kolejności (tj. należy uderzyć bilą białą w znajdującą się aktualnie na stole bilę numerowaną z najniższym numerem). Gracz, który prawidłowo wbije bilę nr 10 wygrywa partię; w trakcie uderzenia rozbijającego może się to stać bez deklaracji. W jednym uderzeniu może być zadeklarowana tylko jedna bila.

1. Gracz, który wygrywa rozgrywkę o rozbicie decyduje o tym kto może wykonać pierwsze uderzenie - uderzenie rozbijające. Następnie, standardowo stosuje się rozbicie naprzemienne; decyzję w tej sprawie podejmuje Dyrektor Turnieju na wniosek Organizatora.
2. Bile do rozbicia powinny być ustawione tak ściśle jak to możliwe, w formie trójkąta; bila 1 na wierzchołku trójkąta, bila 10 w jego środku. Pozostałe bile muszą być ustawiane losowo, z wyłączeniem jakiegokolwiek świadomego ich umieszczania w wybranym, konkretnym miejscu trójkąta.



3. Aby uderzenie rozbijające było prawidłowe muszą być zachowane następujące wymogi:
 - bila biała musi być umieszczona w polu bazy,
 - jeśli żadna bila nie zostanie wbita przynajmniej cztery bile numerowane muszą dotknąć bandy lub band.Niespełnienie powyższych wymogów jest traktowane jako faul.
4. Jeśli w trakcie uderzenia rozbijającego nie został popełniony faul, w kolejnym uderzeniu można wykonać zagranie „push-out”. Zawodnik zagrywający musi

wyraźnie poinformować o tym fakcie Sędziego lub pod jego nieobecność – przeciwnika. Jedynym do spełnienia wymogiem w zagranii „push-out” jest uderzenie kapką kija w bilę białą tak, aby spowodować jej przemieszczenie. Jakakolwiek bila numerowana wbita do łuzi pozostaje tam, za wyjątkiem bili10 która jest „repozycjonowana” zgodnie z przepisami ogólnymi; wbicie bili numerowanej nie jest błędem. Jeśli nie został popełniony faul drugi gracz decyduje, kto będzie zagrywał kolejne uderzenie.

5. Za wyjątkiem uderzenia rozbijającego, każde zagranie musi być deklarowane. Jako, że oczywisty jest fakt konieczności uderzenia białą bilą w bilę o najniższym numerze na stole jako pierwszej; nominacja zatem polega na wskazaniu bili, która ma zostać wbita i odpowiedniej łuzi. Dopuszczalne jest również zagranie „bezpieczne”, po wykonaniu którego obowiązek wykonania kolejnego zagrania przechodzi na przeciwnika. Jakakolwiek bila numerowana wbita do łuzi pozostaje tam, za wyjątkiem bili10 która jest „repozycjonowana” zgodnie z przepisami ogólnymi; wbicie bili numerowanej nie jest błędem.
6. Jeśli zagrywający umieści zadeklarowaną bilę w łuzie wykonując prawidłowe, deklarowane uderzenie, jakiegokolwiek dodatkowo wbite w tym uderzeniu bile pozostają w łuzach (za wyjątkiem bili10 która jest „repozycjonowana” zgodnie z przepisami ogólnymi), a gracz kontynuuje swoje podejście. Jeśli (za wyjątkiem zagrania „push-out”) zagrywający umieści w łuzie bilę10 wykonując prawidłowe, zadeklarowane uderzenie - wygrywa partię. Jeśli zagrywający nie wbije zadeklarowanej bili (lub popełni faul) prawo wykonania kolejnego zagrania przechodzi na przeciwnika; w przypadku kiedy nie popełniony został faul gracz wchodzący musi zagrywać bile z pozycji w jakiej zastał je na stole.
7. Jeśli bila10 zostanie wbita (a). niezadeklarowana, (b). w trakcie zagrania „push-out”, (c). do innej niż zadeklarowana łuzi, (d). wbita z faulem lub (e). wybita poza stół – jest ona „repozycjonowana” zgodnie z przepisami ogólnymi. Żadna inna bila numerowana nie wraca na stół w trakcie gry.
8. Jeśli gracz popełni faul prawo wykonania kolejnego zagrania przechodzi na przeciwnika. Bila biała jest wtedy „z ręki”, gracz wchodzący może ją umieścić w dowolnym punkcie na stole.
9. Przypadek popełnienia przez zawodnika fauli w trzech kolejnych uderzeniach w trakcie jednej partii oznacza dla niego automatyczne przegranie partii. 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 zrobi, potencjalne wystąpienie trzeciego faulu jest ignorowane i zawodnik ma nadal na koncie jedynie dwa faule. Wykonanie poprawnego zagrania powoduje oczywiście wyzerowanie konta popełnionych, kolejnych fauli.
10. Jeśli sędzia zaobserwuje sytuację, w której żaden z graczy 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 przez graczy wysiłki nie są wystarczające do osiągnięcia rozwiązania- ogłosi partię jako patową i zarządzi jej powtórzenie. Jeśli zawodnicy podejmą zgodną decyzję, nie muszą rozgrywać dodatkowych trzech zagrań, partię powtarza się niezwłocznie. Graczem rozbijającym będzie ten, który rozbijał nierozstrzygniętą partię.