

8. Definicje używane w Przepisach

Następujące definicje znajdują zastosowanie w Przepisach WPA Wersja 21/12/2007

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 (patrz www.wpa-pool.com).

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

- Końcowa część stołu, gdzie zazwyczaj ustawiane są bile do rozbicia to górna część stołu (górną bandę – górna banda), strona przeciwna, z której zazwyczaj rozpoczyna grę (do uderzenia rozbijającego) bila biała, to dolna część stołu (dół stołu – dolna banda).
- 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: „zza linii bazy” i „z bazy” oznaczają termin „z pola bazy”.
- Bandy, wierzchnia część boków stołu, łuzy i ich obramowania są częściami składowymi boków stołu.

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

- Długa linia wzdłuż osi podłużnej stołu;
- Linia pola bazy (linia bazy); opis jw.;
- Linia punktu głównego (linia główna), równoległa do krótkiego boku stołu linia przechodząca przez punkt główny stołu, wyznaczająca 1/4 górnej części stołu;
- Linia centralna, wzdłuż osi poprzecznej stołu.

Na bokach stołu mogą być wyznaczone punkty (zwane też „diamentami”), wyznaczające 1/4 długości band na krótkich bokach stołu i 1/8 długości band na długich bokach stołu, mierząc od narożnika każdej bandy.

Na powierzchni stołu (gładkiej, pokrytej sukniem powierzchni, ograniczonej bandami) powinny znajdować się następujące oznaczenia, jeśli wzmiankują o nich przepisy szczegółowe danej odmiany:

- Punkt główny stołu – na przecięciu linii długiej i linii punktu głównego;
- Punkt bazy – na przecięciu linii długiej i linii bazy;
- Punkt centralny – na przecięciu linii długiej i linii centralnej;
- Linia pola bazy;
- Linia powrotów – na linii długiej, rozpoczynając od punktu głównego w kierunku górnej bandy; zakończenie około 10 cm poza obrysem trójkąta;
- Obrys trójkąta (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 Uderzenie / Strzał / Zagranie

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

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

8.3 Bile wbite

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

Bila zatrzymująca się na krawędzi powierzchni 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 powierzchni stołu.

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 krawędzi stołu i pozostanie w widocznym bezruchu przez 5 (pięć) sekund, nie jest uznawana za wbitą, nawet jeśli później wpadnie („samoczynnie”) do łuzi (patrz [1.7 Bile „samoczynnie” się poruszające](#) po dalsze instrukcje). W trakcie upływu tych wspomnianych 5 sekund Sędzia powinien zadbać o to, by nie zostało wykonane kolejne zagranie.

Jeśli biała bila wejdzie w jakikolwiek kontakt z bilą spełniającą wymogi bili wbitej, 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 Dotknięcie bandy i bila „zamrożona”

Za „dotknięcie bandy przez bilę” 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 27. Potwierdzenie „bili zamrożonej”](#)).

8.5 Bila wybita poza stół

Bila jest traktowana jako wybita poza stół, jeśli zatrzyma się gdziekolwiek poza powierzchnią gry, ale nie w łuzie. 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 powierzchni gry lub w łuzie. Bila, która podskoczy (lub przetoczy się po wierzchniej części boków stołu), jednak powróci samoczynnie (bez kontaktu opisanego powyżej) na powierzchnię gry lub wpadnie do łuzi, nie jest traktowana jako wybita poza stół.

8.6 Bila biała w łuzie

Jeśli w wyniku zagrania biała bila znajdzie się w łuzie, jest to faul.

8.7 Bila biała

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

8.8 Bile “obiektywne”

Bile kolorowe, w które uderza biała bila, zazwyczaj w celu skierowania ich do luz, nazywane są “obiektywami”. 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 (patrz www.wpa-pool.com).

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

8.9 Set

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

8.10 Trójkąt (Rack)

Trójkąt (the rack) jest ramką wykonaną z solidnego materiału (drewno, plastik), w kształcie trójkąta, używaną do ustawiania grupy bil np. do rozbicia. Pojęcie „trójkąt” (the 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 Rozbicie / Uderzenie rozbijające

Rozbicie / uderzenie rozbijające jest specyficznym, pierwszym zagranem w partii (lub meczu). Wykonuje się je tradycyjnie z ustawienia początkowego, w którym biała bila jest zagrywana z pola bazy zaś bile obiektywne 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 (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 powierzchni 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 bili lub 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 “Jump” – Skok

Zagrание „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 grubszy koniec jest wzniesiony w górę, w konsekwencji uderzenie kapką musi spełniać zasadę pozornego „wbijania” białej bili (rzutu pionowego) w powierzchnię gry.

8.17 Zagranie “bezpieczne”

Zagrание spełni wymogi zagrania „bezpiecznego” jeśli:

- (a). zagrywane jest w jednej z „deklarowanych” odmian gry, i
- (b). 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 “Miscue” – “nieczyste” uderzenie

“Miscue” – nieczyste uderzenie to sytuacja kiedy kapka kija znacząco ześlizguje się z białej bili 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 białej bili nie tylko z kapką kija, zakłada się, że zostały one wykonane poprawnie. Uderzenie poziomo ułożonym kijem, przy jednoczesnym kontakcie kapki z białą bilą i powierzchnią gry, w którym wystąpi niezamierzony podskok białej bili, jest również traktowane jako „miscue”.

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

Świadome, celowe stosowanie tego typu zagrań jest karane zgodnie z trybem postępowania w punkcie (c), [6.16 Niesportowe zachowanie](#).