



BILJARDNA ZVEZA SLOVENIJE
Cesta ob Sori 15, 1215 Medvode, Slovenija

Zvezna tekmovanja

Pravila za igro Kmečka osmica

Na igro se nanašajo vsa splošna pravila biljardnih iger (Svetovna standardizirana pravila WPA odobrena s strani BZS), razen če je drugače navedeno v teh pravilih.

1. Cilj igre

Igra Kmečka osmica se igra z igralno kroglo (belo) in petnajstimi ciljnimi krogli. Ciljne krogle sestavljajo dve skupini po 7 krogel in črna krogla. Skupine so praviloma obarvane enobarvno (polne) in črtasto (prazne), lahko pa so označene tudi kako drugače. Krogle so lahko označene s števkami od 1 do 15. V tem primeru so krogle prve skupine (polne) označene s števkami od 1 do 7, druge (prazne) s števkami od 9 do 15, črna pa s številko 8.

Pri igri se udarcev ne napoveduje. Vsak od igralcev igra s svojo skupino krogel. Prvi igralec, ki pospravi svojo skupino krogel in nato pravilno potopi črno kroglo, zmaga igro.

2. Začetna postavitve krogel

Krogle so postavljene v trikotnik pri dnu mize tako, da v sredini trikotnika leži črna krogla. Trikotnik se postavi tako, da leži črna krogla na nožiščni točki. Na vrhu trikotnika leži polna krogla, po straneh trikotnika pa so izmenično postavljene prazna in polna krogla.

3. Otvoritveni udarec

Otvoritveni udarec se prične z igralno kroglo na čelni črti. Igralna krogla mora pri udarcu prečkati sredino mize. Če igralec otvoritve ne izvede pravilno, je to prekršek in nasprotnik nadaljuje igro iz obstoječega stanja na mizi.

Če igralec pri legalnem otvoritvenem udarcu pravilno potopi vsaj eno kroglo, z igranjem nadaljuje.

Neposredno po legalnem otvoritvenem udarcu pri katerem ni bila potopljena nobena od ciljnih krogel in po nelegalnem otvoritvenem udarcu nastopi prosta izbira.

4. Vrstni red izvajanja otvoritvenega udarca

Igralec, ki je dobil pravico do prvega otvoritvenega udarca, odloči, če otvoritveni udarec izvede sam ali pa ga prepusti nasprotniku.

Med potekom tekme otvoritveni udarec praviloma izvaja igralec, ki je predhodno igro izgubil, razen če organizator tekmovanja določi drugače. Organizator lahko izbira med spodaj navedenimi možnostmi:

- igralca se pri otvoritvi izmenjujeta,
- otvoritveni udarec ima zmagovalec predhodne igre,
- otvoritveni udarec ima igralec, ki zaostaja v številu zmag.

5. Potop črne krogle pri otvoritvenem udarcu

Če igralec pri legalnem otvoritvenem udarcu potopi črno kroglo, zmaga igro. Če je igralec ob tem storil prekršek ali potopil igralno kroglo, igro izgubi.

6. Izbira skupine krogel pri otvoritvenem udarcu

Če je igralec pri legalnem otvoritvenem udarcu potopil vsaj eno ciljno kroglo, potem pred nadaljevanjem izbira svojo skupino krogel. Izbira lahko med skupinami, ki so bile potopljene pri otvoritvenem udarcu. S svojo odločitvijo seznaní sodnika oz. nasprotnika.

7. Prosta izbira

Prosta izbira nastopi kadar lahko igralec izbira med obema skupinama krogel (polne ali prazne).

Igralec si skupino izbere tako, da legalno neposredno zadane ciljno kroglo. Če igralec ne zadane nobene od ciljnih krogel neposredno, ostaja prosta izbira.

Če igralec posredno (prek ograde) zadane ciljno kroglo katerekoli skupine in pri tem potopi eno ali več krogel iste skupine, potem si je igralec s tem izbral svojo skupino krogel. Če padejo v žep krogle različnih skupin, ostaja prosta izbira, z igro pa nadaljuje nasprotnik.

8. Pravilen (legalen) udarec

Pri vseh udarcih, razen pri otvoritvenem udarcu ali pri prosti izbiri, mora igralec zadeti kroglo svoje skupine. Pri otvoritvenem udarcu ali prosti izbiri lahko zadane katerokoli ciljno kroglo barvnih skupin. Kroglo lahko zadane neposredno, prek ograde ali posredno prek krogle druge skupine ali črne krogle. Igranje na kroglo nasprotnikove skupine ali na črno kroglo je dovoljeno samo prek ograde. Igranje na črno kroglo, ko ta ni legalna ciljna krogla, nasprotnik pa na mizi nima več krogel svoje skupine, je dovoljeno le prek najmanj dveh ograd ali posredno prek druge krogle.

Če ima igralec v vidnem polju udarca katerokoli legalno ciljna kroglo vsaj s polovičnim obsegom in v udarcu posredno ali neposredno ne zadane nobene legalne ciljne krogle, je storil prekršek.

9. Potek igre

Igralec je na potezi vse do takrat, ko mu prvič ne uspe pravilno potopiti krogel svoje skupine. Ko igralec pravilno potopi vse krogle iz svoje skupine, je njegov cilj potopiti črno kroglo.

10. Kombinacijski udarci

Kombinacije so dovoljene, pri čemer se ne sme neposredno uporabiti nasprotnikove krogle ali črne krogle kot prve krogle v kombinaciji.

11. Nepravilno potopljene krogle

Krogla je nepravilno potopljena takrat, ko je ob potopitvi krogle storjen prekršek ali pa je bila potopljena krogla nasprotnikove skupine. Krogle, ki so potopljene kot rezultat nepravilnega udarca, ostanejo v žepu ne glede na to, ali pripadajo igralcu ali njegovemu nasprotniku.

Če je bila nepravilno potopljena črna krogla, to pomeni izgubo igre.

12. Igra igralne krogle z začetne pozicije

Začetna pozicija igralne krogle je na čelni točki. Igralno kroglo se postavi na začetno pozicijo, če ta pade v žep ali izskoči z mize.

Če igralec s čelne točke ne more neposredno igrati prek sredinske črte, lahko igralno kroglo pomika v ravni liniji proti zgornji ogradi tako daleč, da lahko igralna krogla z nove pozicije ob udarcu neovirano prečka sredinsko črto. Če takšne pozicije ni mogoče doseči, se lahko igralna krogla pomakne po čelni črti levo ali desno (katerakoli pozicija je bližja čelni točki) tako daleč, da je možno neposredno igrati prek središčne črte.

Igralna krogla mora pri udarcu z začetne pozicije najprej prečkati sredinsko črto. Če je ne prečka, je igralec napravil prekršek. Nasprotnik ima možnost nadaljevati igro z dane pozicije ali pa zahtevati ponovitev udarca.

Če igralna krogla pred prečkanjem sredinske črte zadane katerokoli kroglo ali ogrado, je igralec igro izgubil.

13. Prekršek z igralno kroglo

Če pade igralna krogla v žep ali zapusti igralno površino, jo nasprotnik postavi na začetno pozicijo.

Če pade igralna krogla v žep brez dotika ciljne krogle ali brez dotika ograde, je igralec storil prekršek. Ogradi, ki omejujeta žep v katerega je bila potopljena igralna krogla, ne štejeta v dotike ograde. Če igralec stori takšen prekršek z začetne pozicije igralne krogle, ima nasprotnik pravico zahtevati ponovitev udarca.

Če igralna krogla zapusti igralno površino, je bil storjen prekršek. Če se igralna krogla ni vrnila na igralno površino, se jo postavi na začetno pozicijo.

14. Neposredno igranje krogel nasprotnikove skupine

Neposreden dotik krogle nasprotnikove skupine se kaznuje tako, da ima nasprotnik pravico neposredno zadeto kroglo pospraviti v žep.

15. Ciljne krogle, ki zapustijo igralno površino

Če ciljna krogla zapusti igralno površino (izskoči oz. pade z mize ali se nanjo vrne s tujo pomočjo), je to prekršek. Če zapusti igralno površino črna krogla, igralec igro izgubi.

Krogle, ki padejo z mize, se postavi nazaj na mizo ali pa se jih pospravi v žep. Odločitev o postavljanju krogel pripada nasprotniku. Za vsako od krogel se posamezno odloči za njeno postavitve. Izskočene krogle se postavijo tako, da se ne dotikajo krogel, ki so ostale na mizi.

Krogel, ki izskočijo pri otvoritvi, se ne postavlja nazaj na mizo.

16. Prekrški pri preskokih in ovinkih (ovinkih)

Prekrški pri preskokih in ovinkih štejejo kot prekrški nad igralno kroglo. Prekršek je, če igralec pri poskusu, da bi ciljno kroglo preskočil ali jo z igralno kroglo zaobšel, to ciljno kroglo premakne (ne glede na to, ali jo premakne z roko, igralno palico ali podaljškom).

Preskok z udarcem igralne krogle pod sredino je dovoljen.

17. Igranje črne krogle

Neposredno igranje črne krogle je dovoljeno takrat, ko igralec na mizi nima več krogel svoje skupine. Črna krogla mora biti potopljena v isti žep kot je bila potopljena zadnja ciljna krogla igralčeve skupine. Če v udarcu v katerem je bila potopljena zadnja krogla skupine pade več krogel te skupine, igralec izbira enega izmed žepov v katere so bile krogle potopljene. Če igralec svojo zadnjo kroglo odigra v žep, ki je že izbran s strani nasprotnika, potem je igralčev žep za igranje črne krogle diagonalno nasproten.

Če ob potopitvi zadnje ciljne krogle igralec stori prekršek ali kakšno drugo napako zaradi katere ne sme nadaljevati z igranjem, potem žep v katerega bo moral potopiti črno kroglo izbira nasprotnik. Če nasprotnik potopi igralčevo zadnjo ciljno kroglo ali kako drugače povzroči odstranitev zadnje igralčeve ciljne krogle z igralne površine, potem igralec prosto izbira žep v katerega bo igral črno kroglo. Svojo izbiro igralec oznani sodniku oz. nasprotniku. Igralec ne more izbrati žepa, če je bil ta že izbran s strani nasprotnika.

Ko igralec igra črno kroglo, padec igralne krogle ali prekršek ne pomeni izgube igre, razen v primeru, da črna krogla pade v žep ali z mize.

18. Izguba igre

Igralec izgubi igro, če stori katero od naslednjih kršitev:

1. stori prekršek ob potopitvi črne krogle,
2. potopi črno kroglo hkrati s katerokoli drugo kroglo (razen pri otvoritvenem udarcu),
3. kadarkoli črna krogla kot posledica udarca pade z mize,
4. potopi črno kroglo v drug žep, kot je bilo zahtevano,
5. potopi črno kroglo takrat, ko ta ni legalna ciljna krogla,
6. kot prvo neposredno zadane črno kroglo takrat, ko ta ni legalna ciljna krogla,
7. zadane črno kroglo neposredno prek ene ograde takrat, ko ta ni legalna ciljna krogla nasprotnik pa na mizi nima več krogel svoje skupine,
8. z začetne pozicije igralne krogle zadane ogrado ali kroglo pred sredinsko črto,
9. naredi tretji zaporedni prekršek.

Opomba: Na vse kršitve mora biti igralec opozorjen preden se igra nadaljuje, drugače se smatra, da kršitev ni bila storjena.

19. Pat

Če po treh zaporednih obiskih vsakega igralca k mizi, skupaj šestih obiskih, sodnik ali oba igralca menita, da bo premik katerekoli ciljne krogle povzročil izgubo igre, se igra ponovi. Pravilo pata se lahko uporablja ne glede na število krogel na mizi.

Prehodne in končne določbe

Pravila stopijo v veljavo z dnem, ko jih potrdi sodniška komisija.

Pravila se pričnejo uporabljati z dnem, ko jih potrdi skupščina BZS.

Ljubljana, 07.04.2005

Pripravil:
Robert Korošič
vodja tekmovanj BZS

Potrjujem:
Miha Vovko
vrhovni sodnik BZS

Soglašam:
Jure Prosen
predsednik BZS