

Przepisy gry w 14/1 - gra nieskończona

Wpisany przez Administrator
sobota, 13 lutego 2010 00:05

1. Cel gry

14/1 jest grą deklaratywną. Zawodnik musi zadeklarować bilę i łuzę. Za każdą zadeklarowaną i prawidłowo wbitą bilę zawodnik otrzymuje jeden punkt i gra dalej tak długo, dopóki albo (1) nie wbije zadeklarowanej bili albo (2) popełni faul. Zawodnik może wbijać 14 bil, ale zanim zagra 15 bilę (ostatnią pozostającą na stole), 14 wbitych bil zostaje ustawionych jak na początku gry, przy czym miejsce w wierzchołku trójkąta pozostaje wolne. Zawodnik próbuje wbić 15 bilę lub inną zadeklarowaną w ten sposób, by przy tym rozbić trójkąt i móc kontynuować grę.

2. Zawodnicy

Dwóch lub dwie drużyny.

3. Bile używane do gry

Standardowy komplet kolorowych bil, ponumerowanych od 1 do 15, oraz bila biała.

4. Ustawienie początkowe bil

Ustawia się standardowy trójkąt, przy czym bila wierzchołkowa znajduje się na punkcie głównym stołu, bila z numerem 1 w prawym, a bila z numerem 5 w lewym rogu w podstawie trójkąta. Pozostałe bile mogą być rozmieszczone dowolnie i muszą dotykać bil sąsiednich.

5. Wartości bil

Każda prawidłowo wbita bila oznacza przyznanie jednego punktu dla zawodnika.

6. Uderzenie otwierające

Zawodnik otwierający grę musi albo (1) zadeklarować bilę i łuzę i następnie wbić zadeklarowaną bilę do zadeklarowanej łuzi albo (2) spowodować kontakt bili białej z bilą kolorową, a następnie z bandą oraz spowodować kontakt dwóch bil kolorowych z bandą. Jeśli zawodnik nie zrealizuje jednego z tych dwóch warunków, wówczas narusza on wymogi uderzenia otwierającego. Za każde takie naruszenie zawodnik otrzymuje karę dwóch punktów

ujemnych. Dodatkowo przeciwnik ma możliwość wyboru albo (1) zaakceptować pozycję bil na stole i przejąć grę albo (2) nakazać ponowne ustawienie trójkąta i powtórzenie rozbicia przez tego samego zawodnika co poprzednio. Wyboru takiego może dokonywać tak długo, dopóki nie nastąpi prawidłowe otwarcie, bez naruszenia warunków otwarcia, lub przeciwnik otwierającego zaakceptuje pozycję bil zastaną na stole. Reguła kary za trzy kolejne faule nie ma zastosowania przy naruszaniu warunków otwarcia. Jeśli jednak zawodnik, spełniając warunki uderzenia otwierającego, wbije białą bilę do łuzy, zaliczany jest mu faul i otrzymuje jeden punkt ujemny. Ten faul zaliczany jest do serii określonej w regule trzech kolejnych fauli. Przeciwnik otrzymuje prawo poprawienia pozycji białej z pola bazy, bile kolorowe pozostają na swoich miejscach.

7. Przepisy gry

7.1. Prawidłowo wbita bila upoważnia zawodnika do pozostania przy stole i kontynuowania gry. Zawodnik może zagrywać dowolną bilę, musi jednak przed uderzeniem zadeklarować bilę i łużę. Nie jest wymagane podawanie szczegółów takich jak liczba karamboli, kombinacje, zagrania od band itp. (wszystko, co jest dozwolone przepisami). Każda bila, wbita dodatkowo w prawidłowym uderzeniu, jest zaliczana.

7.2. Przy wszystkich uderzeniach bila biała musi dotknąć bili kolorowej i następnie (1) bila kolorowa musi wpaść do łuzy lub (2) bila biała lub kolorowa musi zostać doprowadzona do bandy. Jeśli przynajmniej jeden z tych warunków nie zostanie spełniony, jest to faul. Kiedy bila kolorowa przed uderzeniem nie dotyka do bandy, ale znajduje się w odległości od bandy nie większej niż średnica bili (jeśli to konieczne, sędzia może dokonać pomiaru), zawodnik może tylko dwa razy zagrać tę bilę w zagranii bezpiecznym. Jeśli to wykona, w następnym podejściu tego zawodnika bila ta traktowana jest jak bila dotykająca do bandy. Mają tu zastosowanie ogólne zasady dotyczące bili dotykającej do bandy, jeśli zawodnik zdecyduje się grać tę bilę jako pierwszą.

Uwaga: Jeśli zawodnik w swoim poprzednim podejściu, zanim zagra taką bilę, popełni faul, wówczas może wykonać tylko jedno zagranie bezpieczne na taką bilę. Musi on przy tym uważać, jeśli zdecyduje się grać tę bilę, by nie naruszyć reguł dotyczących bili dotykającej do bandy. Jeśli mu się to nie uda, oznacza to, że popełnił trzeci kolejny faul i nałożona będzie przewidziana w takim przypadku kara, dodatkowo oprócz odjęcia punktów za każdy faul. W następstwie ustawiany jest ponownie trójkąt z 15 bil i rozbicia dokonuje ukarany zawodnik, przy czym musi on wypełnić wszystkie wymogi prawidłowego uderzenia otwierającego.

7.3. Gdy zostanie wbita 14 bila, gra zostaje zatrzymana z 15 bilą na stole; 14 wbitych bil ustawianych jest ponownie w trójkąt jak na początku, przy czym miejsce na punkcie głównym pozostaje wolne. Ten sam zawodnik kontynuuje grę, wbijając 15 bilę w ten sposób, że biała lub 15 bila rozbija bile leżące w trójkącie, umożliwiając dalszą grę. Zawodnik kontynuujący grę nie musi grać 15 bili, może zagrywać dowolną bilę. Jeśli 15 bila wpadnie do łuzy razem z 14 bilą, sposób kontynuacji opisany jest w punkcie 7.6.

7.4. Zawodnik może zadeklarować grę bezpieczną. Gra bezpieczna jest dozwolona, jeśli mieści się w ramach niniejszych przepisów. Podejście zawodnika kończy się wraz z prawidłowo wykonanym zagranem bezpiecznym, a wbite w uderzeniu bezpiecznym bile nie są zaliczane. Każda bila, wbita w uderzeniu bezpiecznym, jest ustawiana ponownie na stole.

Przepisy gry w 14/1 - gra nieskończona

Wpisany przez Administrator
sobota, 13 lutego 2010 00:05

7.5. Zawodnik nie może chwycić, dotykać ani inaczej przeszkadzać w ruchu bili, podążającej w kierunku trójkąta lub luzy, nie może także trzymać ręki w luzie. Jeśli to zrobi, popełnia faul umyślny i wówczas odejmuje mu się 1 punkt za faul oraz dodatkowo 15 punktów, razem 16 punktów. Zawodnik wchodzący do gry po faulu umyślnym może (1) zaakceptować położenia bil i grać, poprawiając położenie bili białej na bazę lub (2) zażądać ponownego ustawienia trójkąta i nakazać przeciwnikowi wykonanie rozbiccia, na tych samych warunkach co rozbiccie otwierające grę.

7.6. Jeśli 15 bila (pozostająca na stole) i/lub biała bila przeszkadzają w ponownym ustawieniu trójkąta, ustawienie bil przeprowadza się jak pokazano w poniższym diagramie. Pola zaciemnione oznaczają sytuacje, gdy takich przeszkód nie ma - obydwie bile pozostają na swoich miejscach.