

1. PRAVILA BILIJARSKIH IGRARA

SVETSKA POOL – BILIJAR FEDERACIJA

(REGULISANO NA EPBF KONGRESU IGRE I PRAVILA 7. – 9.04.1995. U DIZELDORFU)

1. Pravila igre na turnirima

Navedena pravila se ticu igre, bodovanja, regulisanja i odgovornosti na turnirskim takmicenjima u bilijaru sa džepovima (rupama). Propisi i principi ovih pravila se smatraju delom Generalnih pravila ove igre i treba ih uvek primenjivati na odgovarajuci nacin, bez obzira da i je turnir formalan ili nije. U svrhu pojednostavljenja i jasnoce, svuda ce se koristiti igrac, protivnik i slicno. To se odnosi na sve igrace i timove. *(Ova pravila se odnose na sva takmicenja priznata od Svetske Bilijar Pool Federacije - WPA).*

1.1. ODGOVORNOST IGRACA

Igrac je obavezan da se informiše o svim pravilima, propisima i rasporedima takmicenja na kom ucestvuje. Zvanicnici turnira ce uciniti sve što je u njihovoj moci da igracima obezbede sve potrebne informacije, a sve ostalo je odgovornost igraca. (Za sve izuzetke od ovog pravila videti pravilo 2.16) Ako takve informacije nisu ponudene, igrac nema odštetu; njegova je obaveza da bude upoznat sa uslovima i pravilima.

1.2. PRIHVATANJE OPREME

Pre pocetka meca igraci na turnirima treba da se uvere da su kugle i ostala oprema standardni i ispravni. Posle pocetka meca igraci više nemaju pravo da prigovaraju o ispravnosti opreme koja se koristi (osim ako i protivnik i zvanicna lica prihvate prigovor i predlog koji ponude zvanicnici turnira).

1.3. KORIŠĆENJE OPREME

Igraci ne mogu koristiti opremu i dodatna pomagala u neku drugu svrhu ili na nacin drugaciji od predvidenog. Na primer, posude sa puderom, krede, itd. se ne mogu koristiti za potporu mehanickog mosta (ili prirodnog mosta nacinjenog rukom); ne mogu se koristiti više od dva mehanicka mosta istovremeno, niti se mogu koristiti za podupiranje bilo cega osim štapa. Dodatne kugle ili kugle van igre se ne mogu koristiti da bi igrac proverio da li kugla ima mogucnost prolaza ili u bilo koju drugu svrhu (osim kada se odlucuje ko ce izvesti pocetni udarac); igraci mogu koristiti trougao na neformalnim takmicenjima kada na stolu nisu iscrtane linije trougla, da bi se uverili da li je kugla pravilno pozicionirana

1.4. OGRANICENJA U KORIŠĆENJU OPREME

Igraci mogu koristiti kedu (kiks), puder, mehanicki(e) most(ove) i štap po izboru. Medutim zvanicna lica na turniru mogu zabraniti igracu da koristi opremu ako je oštecuje, ili ako ometa normalne uslove takmicenja. Na primer, igracu se može zabraniti da koristi crvenu kedu na zelenoj podlozi (platnu - coji); može mu se skrenuti pažnja da ne koristi toliko pudera jer može suviše da utice na kretanje kugle i podlogu; može mu se zabraniti da koristi štap sa bilo kakvom napravom koja pravi buku i

ometa drugetakmicare (*U ovom slucaju su zvanicna lica na turniru u ulozi sudije i organizatora*). (*Svi štapovi i sva oprema koju igrači koriste moraju biti legalni i ispravni*)

1.5 OBELEŽAVANJE STOLOVA

Pri nameštanju kugli mora se koristiti trougao. Pre takmicenja svaki sto i trougao koji se na njemu koristi, moraju biti obeleženi kako bi bilo sigurno da se u toku takmicenja uvek koristi isti trougao na istom stolu. Precizna i jasna linija se mora videti na platnu: 1.) oko spoljašnje ivice trougla kako bi bili sigurni da su kugle uvek precizno i na istom mestu nameštene i kako bi se omogućila precizna procena o položaju kugli; 2.) duž zadnje linije radi preciznog pozicioniranja kugli; 3.) duž glavne linije da bi se lakše utvrdilo da li su kugle iza nje. Takode se mora utvrditi položaj i precizno obeležiti glavna, srednja i zadnja tacka, bilo to diskretnim "+" oznakama olovkom, ili standardnom oznakom ako je dostupna. U igrama u kojima nisu potrebne, srednja i glavna tacka ne moraju biti obeležene.

1.6 ADMINISTRATIVNA PRAVA

Uprava svakog turnira zadržava pravo da odredi pravila i procedure prikladne i razumljive za određeni turnir, kao što su: zahtev da igrači nose određenu garderobu, način primanja kotizacije, refundiranje kotizacije, fleksibilnost u (satnici) rasporedu takmicenja, žrebanje, itd. Ali da bi turniri dobili odobrenje WPA, moraju se zadovoljiti određeni uslovi, prvenstveno obezbedenje i pravilna raspodela nagradnog fonda.

1.7 KAŠNENJE

Igrač mora biti spreman da počne da igra u roku od petnaest minuta posle početka meca, inace se smatra da je meč predat i pobeđuje protivnik. Za početak meca se uzima vreme naznaceno u satnici (rasporedu) ili vreme kada je meč najavljen. (*Igrač koji kasni na pojedinačno takmicenje mora biti diskvalifikovan sa turnira, bez obzira da li je u pitanju liga, pojedinačni ili dupli eliminacioni sistem. Svi njegovi rezultati moraju biti poništeni, a kada su u pitanju timovi, onda ove propise određuje organizator turnira.*)

1.8 ZABRANJENO VEŽBANJE U TOKU MECA

Nije dozvoljeno vežbanje dok traje meč. Izvođenje udarca koji nije deo meca je faul. (*Pod ovim pravilom se podrazumeva ne samo sto na kome se igra, već i svi ostali stolovi u sali*). Izvođenje udarca na bilo kom stolu koji nije deo meca je faul. Meč počinje prvim početnim udarcem (razbijanjem) a završava se ubacivanjem poslednje kugle u rupu u poslednjoj odlucujućoj partiji – igri. (Ako igrač koji izvodi početni udarac u narednoj igri napravi faul između dva slaganja, taj faul se smatra za faul napravljen pri izvođenju početnog udarca. Ako njegov protivnik napravi faul, taj faul se racuna po pravilu tri faula, ali igrač i dalje mora da izvrši pravilan početni udarac.) Ako igrač nastavi da vežba u toku svog meca, to se podrazumeva kao nesportsko ponašanje.

1.9 ZABRANJENO JE ASISTIRANJE

U toku trajanja meca, igračima je zabranjeno da od gledalaca traže pomoć u planiranju ili izvođenju udarca. Ako igrač traži i dobije pomoć gubi meč. Bilo koji gledalac koji spontano uputi bilo kakvu pomoć igraču, biće udaljen iz sale. (*U 14/1 gubitak meca će se presuditi kao «nameran faul»*)

1.10 NEUDALJAVANJE OD STOLA

Kada se njegov krug završi, igrač mora da prestane sa izvođenjem udarca. Ako to ne učini gubi meč (izuzetak pravilu 14/1 – presudeno kao «nameran faul»). *(Ako se dosudi faul u toku izvođenja udarca, taj faul ne dovodi do gubljenja meca.)*

1.11 SPORA IGRA

Ako po mišljenju sudije igrač usporava tok turnira ili meca svojom konstantno sporom igrom, sudija može opomenuti igrača i ima pravo da postavi vremensko ograničenje od maksimalnih 45 sekundi između udaraca, što se odnosi na oba igrača (to znači da oba igrača imaju vremensko ograničenje). Ako sudija postavi vremensko ograničenje od 45 sekundi i igrač ga prekorači, biće presuđen faul i protivnik se nagraduje u skladu sa pravilima za igru koja se igra. U toku igracevog kruga, vreme počinje da se računa kada se prethodan udarac završi i teče dok vrh štapa ne dodirne kuglu pri sledećem udarcu. Vreme u toku udarca se ne računa. Ako igrač počinje udarac belom kuglom u ruci, vreme počinje da teče kada je on uzme u ruku, ili kada se završi postavljanje kugli na zadnju liniju ili slaganje u trougao. Upozorenje recju "vreme" trebalo bi da se uputi 10 sekundi pre isteka vremena. Ako igrač prekorači vremensko ograničenje određeno za taj turnir, presudice se faul i protivnik se nagraduje u skladu sa pravilima za igru koja se igra. Ako sudija (merac vremena) zbog nemarnosti ili previdi ne počne na vreme sa merenjem, igrač je na dobitku zbog kašnjenja. *(U suštini na organizatoru je da odluči koliko će biti vremensko ograničenje. Međutim ono ne bi trebalo da prede 45 sekundi.)* Sudija (merac vremena) mora da sudi faul istog sekunda kada vreme istekne. Vreme počinje da se meri kada sudija spusti belu kuglu.

1.12 ZAUSTAVLJENA IGRA

Ako igrač udari kuglu nakon što sudija zaustavi igru, on gubi tu partiju – igru. Najava zaustavljanja igre se smatra dovoljnim upozorenjem. *(U pravilu 14/1 gubitak meca će se presuditi kao «nameran faul»)*

1.13 TIME OUT

Igraču je dozvoljeno da traži tajm aut samo u toku njegovog kruga ili između setova (ako se igra na setove). U toku tajm auta, sudija treba da stavi znak na sto i nije dozvoljeno vežbanje na tom stolu. Uopšteno, svaki igrač ima pravo na jedan tajm aut u toku meca i maksimalno 5 minuta za njega. Kada se igra na setove, svaki igrač ima pravo na jedan tajm aut u poslednjem setu (u trećem setu kada se igraju 3 seta, u petom kada se igra 5 setova). Pravilo poslednjeg seta primenjuje se bez obzira na to da li je igrač već tražio tajm aut u ranijem setu. *(Izuzeci se mogu napraviti u kratkim mecevima i nižim ligama)*

1.14 PREDAJA

Ako igrač preda meč, on ga gubi. Pokušaj odvratanja svog štapa dok je protivnik na potezu, smatra se predajom meca. U slučaju predaje meca nije potrebno sudijino upozorenje. *(Igrač koji ne želi da se preda, a želi da promeni štap, mora prvo da obavesti sudiju. Isto važi i kada igrač odloži štap u kutiju.)*

1.15 BODOVANJE PREKINUTIH MECEVA

Mecevi prekinuti iz bilo kog razloga se po ovim pravilima neće bodovati, niti će ući u statistiku turnira, bez obzira na bodove (za 14/1) do kojih se došlo pre prekida meca. U službenom zapisniku neće biti zabeleženi bodovi, već odgovarajuća oznaka "W(F)" ili "L(F)". (Po ovom pravilu se mecevi izgubljeni zbog diskvalifikacije računaju kao prekinuti mecevi.) Međutim, ako se igrač koji je dobio mec zbog protivnikove predaje, visoko plasirao (ili postigao nešto slično za šta će sigurno biti nagrađen) u mecu koji je prethodio tom mecu, taj plasman ili druga odlika su važeća u dodeli nagrada. W – pobednik L – poražen F – končan

1.16 IGRA BEZ SUDIJE

Kada sudija nije prisutan, igrač koji nije na potezu ima ulogu sudije ograničenog na igru na stolu. *(Ako nema sudije ne mogu se primeniti sledeće procedure: vremensko ograničenje, nesportsko ponašanje, predaja).* (Pravilo 1.16 nije primenjivano u Evropi)

1.16.1 FAULOV I SAMO NA BELOJ KUGLI

Kada sudija sudi mec, igrač pravi faul ako bilo koju kuglu (belu ili kugle u igri) dodirne štapom, garderobom, telom, mehanickim mostom ili kredom, pre, za vreme ili posle izvođenja udarca. Međutim, kada nema sudije, nije faul slučajno dodirnuti kugle koje se nalaze između bele kugle i igrača u toku izvođenja udarca. Ako se tako nešto dogodi, igrač treba da dozvoli direktoru turnira da vrati kugle u prvobitni položaj. Ako igrač to ne dozvoli, a kugla u svom kretanju (pokrenuta redovnim udarcem) dodirne takvu pomerenu (a nevracenu) kuglu ili svojim delom prođe kroz područje gde se prethodno nalazila pomerena kugla, načinjen je faul. Kratko rečeno, ako to što se desilo ima bilo kakav uticaj na rezultat udarca, načinjen je faul. U svakom slučaju direktor turnira mora biti pozvan da vrati pomerene kugle na njihove prethodne položaje što je pre moguće, ali ne u toku izvođenja udarca. Ako se izvede sledeći udarac pre nego što direktor turnira vrati sve slučajno pomerene kugle, načinjen je faul. Po izboru igrača koji nije na potezu kugle se ne moraju vraćati u prvobitni položaj. U tom slučaju, smatra se da su kugle vraćene i naredni kontakt sa njima neće se smatrati faulom. Faul je načinjen ako dođe do bilo kakvog kontakta sa belom kuglom dok je u igri, osim normalnog kontakta vrhom štapa u toku izvođenja udarca.

1.16.2 FAUL PRI SKOK I MASE UDARCU

Ako nema sudije, smatra se faulom na beloj kugli ako pri pokušaju da bela kugla napravi skok, zaobide ili napravi mase preko ili oko numerisane kugle koja nije ciljna, a ona se pomeri (bez obzira da li je pomerena rukom, štapom ili mostom).

1.16.3 MIŠLJENJE TRECEG

Kada dođe do toga da je udarac sporan, igrač koji nije na potezu treba da pozove zvaničnika turnira ili nekog trećeg da presudi o ispravnosti udarca. *(U izboru treće osobe se moraju složiti oba igrača.)*

1.16.4 REŠAVANJE PREPIRKI

Bilo kakve prepirke između igrača rešava direktor turnira ili njegov imenovani zamenik.

1.16.5 RASTAVLJEN ILI ISROVREMENI UDARAC

Ako bela kugla u otprilike istom trenutku udari ciljnu kuglu i onu koja nije ciljna i ne može se sa sigurnošću utvrditi koja je prva udarena, odluka je u korist igrača na potezu.

1.16.6 SLAGANJE KUGLI U TROUGAO

Kugle se moraju složiti u trouglu što bliže jedna drugoj, što znaci da svaka kugla mora dodirivati susednu kuglu. Uzdržavanje od kuckanja ciljnih kugli je više nego apsolutno potrebno; poželjno je potpuno ocistiti prostor koji zauzimaju kugle u trouglu, kako bi se izjednacila podloga.

2. Opšta pravila pool bilijara

Ova pravila se odnose na sve igre pool bilijara, OSIM ako nije drugacije naglašeno u pravilima pojedinih igara.

2.1 STOLOVI, KUGLE, OPREMA

Sve igre opisane u ovim pravilima se igraju na stolovima, sa kuglama i opremom koji zadovoljavaju standarde **WPA**-ove (World Pool Association) **Specifikacije opreme**. *(Za evropske turnire važe specifikacije EPBF-a)*

2.2 SLAGANJE KUGLI U TROUGAO

Pri slaganju kugli se mora koristiti trougao, a kugla na vrhu trougla se mora postaviti na zadnju tacku. Sve kugle se moraju složiti iza kugle na vrhu i moraju biti sabijene tako da se međusobno dodiruju.

2.3 UDARANJE BELE KUGLE

Pravilan udarac zahteva da bela kugla bude udarena samo vrhom štapa. Neispunjavanje ovog zahteva povlaci foul.

2.4 NEUBACIVANJE KUGLE U RUPU – PROMAŠAJ

Ako igrač ne uspe da ubaci kuglu u rupu pravilnim udarcem, njegov krug je završen i na potez dolazi njegov protivnik.

2.5 NADIGRAVANJE ZA POCETNI UDARAC

Pri nadigravanju za pocetni udarac (razbijanje) primenjuje se sledece procedura. Svak igrač treba da koristi kugle jednake velicine i težine (poželjno je da to budu bele kugle, a ako nisu dostupne onda pune ciljne kugle). Sa kuglom u ruci iza glavne linije, jedan igrač sa leve, a drugi sa desne strane strane glavne tacke, istovremeno izvode udarac pri kom se kugle odbijaju od zadnje martinele i vracaju se prema prednjem delu stola. Onaj igrač cija je kugla bliža prednjoj martineli odlucuje ko izvodi pocetni udarac. Pri nadigravanju, kugla mora da dodirne zadnju martinelu. Igrač automatski gubi u nadigravanju ako: 1.) Kugla prede na protivnicku polovinu stola; 2.) Kugla ne dodirne zadnju martinelu; 3.) Kugla upadne u rupu; 4.) Kugla odskoci na stolu; 5.) Kugla dodirne martinele sa strane; 6.) Ako se kugla zaustavi u zoni rupe, a prode osu martinele; 7.) Kugla dodirne zadnju martinelu više nego jednom. Ako oba igrača prekrše pravila koje dovodi do automatskog gubljenja u nadigravanju ili

ako sudija ne može da utvrdi čija je kugla bliža, nadigravanje se ponavlja. (*Da bi udarci bili istovremeni, kada jedan igrač udari kuglu i drugi mora da udari svoju pre nego što protivnikova kugla dodirne zadnju martinelu. Ako se to ne desi i sudija smatra da je drugi igrač nameravao da na taj način stekne prednost, nadigravanje se ponavlja.*)

2.6 POCETNI UDARAC (RAZBIJANJE)

Izvođenje početnog udarca se određuje nadigravanjem ili žrebom. (Nadigravanje je obavezno na turnirima i drugim formalnim takmicenjima). Igrač koji dobije nadigravanje ili žreb ima pravo da izvede početni udarac ili da to prepusti protivniku.

2.7 BELA KUGLA U POCETNOM UDARCU

Pocetni udarac se izvodi sa belom kuglom u ruci, iza glavne linije. Ciljne kugle su postavljene u skladu sa specifičnim pravilima igre. Pri početnom udarcu, smatra se da je igra počela kada vrh štapa udari belu kuglu i kada ona pređe glavnu liniju.

2.8 SKRETANJE BELE KUGLE PRI POCETNOM UDARCU

Ako pri početnom udarcu bela kugla stane ili skrene nakon što je prešla glavnu liniju a pre nego što je dodirnula složene kugle, smatra se da je načinjen faul i gubi se potez. Protivnik može da igra sa belom kuglom u ruci iza glavne linije ili da dopusti igraču koji je napravio faul da ponovo igra. (Izuzetak: devetka, videti pravilo 5.3: kugla u ruci bilo gde na stolu). Igrač se mora upozoriti da će drugo kršenje pravila u toku meca dovesti do gubitka meca prekidom. Pravilo za crnu kuglu (black ball): svako skretanje i svaki zastoj bele kugle pri početnom udarcu se smatra faulom ako se dogodi nakon prelaska preko glavne linije a pre dodirivanja obojenih kugli.

2.9 BELA KUGLA U RUCI IZA GLAVNE LINIJE

Ovo pravilo se primenjuje u specifičnim igrama u kojima se primenjuje početni udarac ili kada se kažnjava ubacivanje bele kugle u rupu tako što protivnik dobija belu kuglu u ruku iza glavne linije. Igrač na potezu može da postavi belu kuglu bilo gde iza glavne linije. Igrač na potezu može da udari bilo koju ciljnu kuglu čija je baza na ili ispod glavne linije. Ne može udariti kuglu čija je baza iznad glavne linije, osim ako prvo ne udari belu kuglu koja je ispod glavne linije i koja se udarivši u martinelu vrati iznad glavne linije i udari ciljnu kuglu. Baza kugle (deo koji dodiruje sto) određuje da li je kugla iznad ili ispod glavne linije. Ako igrač koji je na potezu nesmotreno postavi belu kuglu na ili iznad glavne linije, sudija ili protivnik treba da ga upozori da je nepropisno postavio belu kuglu pre nego što izvede udarac. Ako protivnik to ne učini pre izvođenja udarca, smatra se da je potez bio ispravan. Ako je igrač na potezu obavešten o nepropisnom postavljanju bele kugle, on je mora ponovo postaviti. Ako igrač postavi belu kuglu potpuno van određenog prostora i izvede udarac načinjen je faul. Kada je bela kugla u ruci iza glavne linije, ona ostaje u ruci (nije u igri) dok je igrač ne udari vrhom štapa tako da pređe glavnu liniju. Igrač može nameštati belu kuglu rukom, štapom, itd. dokle god je u ruci. Jednom kada bela kugla uđe u igru kao što je navedeno, igrač je ni na koji način ne sme zaustavljati, inace pravi faul.

2.10 KUGLE UBACENE U RUPU

Smatra se da je kugla ubacena u rupu, ako je kao rezultat ispravnog udarca pala sa stola u rupu i ostala tamo. (Kugla koja ispadne iz sistema za vraćanje i padne na pod, ne smatra se da je ispala iz rupe.) Kugla koja iz rupe odskoci nazad na sto ili van stola nije ubacena kugla

2.11 POLOŽAJ KUGLI

Položaj kugli se određuje prema tome gde joj se baza (ili sredina) nalazi.

2.12 NOGA NA PODU

Ako igrač izvede udarac a da mu bar jedna noga nije na podu, nacinjen je faul. Obuca mora biti normalna po pitanju velicine, oblika i nacina na koji se nosi.

2.13 IZVOĐENJE UDARCA SA KUGLAMA U POKRETU

Ako igrač izvede udarac dok su bela ili bilo koja ciljna kugla u pokretu, nacinjen je faul (za kuglu koja se vrti smatra se da je u pokretu).

2.14 KOMPLETIRANJE (ZAVRŠAVANJE) UDARCA

Udarac nije završen (pa se samim tim i ne racuna) dok se sve kugle na stolu ne umire nakon udarca (za kuglu koja se vrti se smatra da je u pokretu). *(Ovo podrazumeva da i na kraju igre, bela i sve ostale ciljne kugle moraju da se umire)*

2.15 DEFINISANJE GLAVNE LINIJE

Površina iza glavne linije ne uključuje glavnu liniju, tako da je moguće igrati na ciljnu kuglu čija je baza tačno na glavnoj liniji, kada specifična pravila zahtevaju da igrač mora da udari kuglu koja je prešla glavnu liniju. Takođe, kada se bela kugla stavlja u igru iza glavne linije (bela kugla u ruci iza glavne linije), ne može se postaviti direktno na glavnu liniju; mora biti izvan nje.

2.16 OPŠTA PRAVILA; SVI FAULLOVI

Iako se kazne za faulove razlikuju iz igre u igru, sledeća pravila se primenjuju za sve faulove:

1.) igračev krug se završava, 2.) ako je na potezu, potez se ne važi i sve kugle koje su ubacene u rupu se ne računaju u igračevu korist, 3.) kugle se vraćaju na prethodan položaj samo ako to specifična pravila igre nalažu. Pravila za Black Ball: iako kazna za faulove varira, sledeće pravilo važi za svaki faul: igračevo otvaranje (pocetni udarac) je završeno.

2.17 NEDODIRIVANJE CILJNE KUGLE

Ako bela kugla pri udarcu prvo ne ostvari kontakt sa bilo kojom ciljnom kuglom, nacinjen je faul. Izbegavanje (proigravanje) dodirivanja kugle ne znači da je kugla pogodena. *(Pre prvog kontakta sa legalnom ciljnom kuglom, dozvoljeno je više puta udariti martinele.)* Izuzetak: Direkciono izbacaj (puš – aut) u igri Devetka. Pravila za Crnu kuglu: dozvoljeno je udariti protivnicku kuglu pod uslovom da prvo bude udarena martinela. Ako je protivnicka kugla pogodena direktno, smatra se da je nacinjen faul. Igraču je dozvoljeno udaranje protivnickih kugli, izuzev crnih kugli, koliko god on želi dokle god se prvo pogada martinela. Dok se na stolu nalaze kugle vaše boje, dozvoljeno je dva puta uzastopno udariti crnu kuglu od martinele (odbrambeni udarac).

2.18 ISPRAVAN (DOZVOLJEN) UDARAC

Ukoliko nije drugacije naznaceno u pravilima odredene igre, igrač prvo mora belom kuglom pogoditi legalnu ciljnu kuglu, a onda: (1) Numerisanu kuglu ubaciti u rupu ili (2) odigrati tako da bela kugla ili bilo koja numerisana kugla udare u martinelu. Neispunjavanje ovih zahteva smatra se faulom.

(Izuzetak: puš – aut u igri Devetka. Pre prvog kontakta sa legalnom ciljnom kuglom, dozvoljeno je više puta udariti martinele)

2.19 UBACIVANJE BELE KUGLE U RUPU

Ako se pri izvođenju udarca bela kugla ubaci u rupu, nacinjen je faul. Ako bela kugla dodirne ciljnu kuglu koja je vec ubacena u rupu (npr. u rupi punoj ciljnih kugli) nacinjen je faul. Pravila za crnu kuglu: nije faul ako bela kugla upadne u rupu nakon korektnog udarca, samo se smatra da je «kick off» završen. Protivnik može da nastavi da igra sa belom kuglom u ruci iza glavne linije. Treba presuditi faul samo ako je ubacivanje bele kugle u kombinaciji sa nekim drugim faulom.

2.20 FAULLOVI DODIRIVANJEM KUGLI

Faul je nacinjen ako se udari, dodirne ili na bilo koji nacin i bilo cime (telom, odecem, kredom, mehanickim mostom, štapom) ostvari kontakt sa belom kuglom ili bilo kojom drugom kuglom, IZUZEV vrhom štapa (koji je pricvršćen za štap) kojim se pogadja bela kugla prilikom izvođenja dozvoljenog udarca. U mecevim koji su pod sudijskom kontrolom, sve kugle pomerene u standardnom faulu, sudija mora vratiti što je bliže moguće njihovom prethodnom položaju i igrač koji je sledeći na potezu nema prava na promenu pozicije koju je odredio sudija.

2.21 FAUL PRI POZICIONIRANJU

Dodirivanjem bilo koje ciljne kugle belom kuglom koja je u ruci, smatra se faulom.

2.22 FAULLOVI DVOSTRUKIM UDARCIMA

Ako bela kugla pre udarca dodiruje željenu ciljnu kuglu (lepi) igrač može izvesti udarac na nju bilo kojim normalnim udarcem. Ako se bilijarskim štapom udari bela kugla više od jednog puta ili ako je štap u kontaktu sa belom kuglom kada ili nakon što ona ostvari kontakt* sa ciljnom kuglom, nacinjen je faul. Ako je treća kugla u blizini, treba se cuvati da se na njoj ne napravi faul kao što je gore navedeno.

*rec kontakt u ovom paragrafu ima znacenje «nacini novi kontakt»

2.23 FAULLOVI PRI GURANJU KUGLE

Ako se bela kugla gurne vrhom štapa i ako ostvareni kontakt traje duže od kontakta ostvarenog udaranjem kugle, nacinjen je faul. (Ovakvi udarci se obično odnose na guranje kugle.)

2.24 FAULLOVI ZA KOJE JE ODGOVORAN IGRAC

Igrač je odgovoran za kredu, mostove i druge predmete ili opremu koju donosi ili koristi. Faul je nacinjen ako igrač npr. ispusti kredu ili obori mehanicki most i ako ti predmeti ostvare kontakt sa bilo kojom kuglom u igri (ovo pravilo se odnosi samo na belu kuglu ako nema sudije).

2.25 NEDOZVOLJENO POSKAKIVANJE KUGLE

Ako igrač, u nameri da zaobide kuglu koja mu smeta, udari belu kuglu ispod centra ("podbode") i time namerno uzrokuje odskakivanje bele kugle od stola, nacinjen je faul. Ovakvo odskakanje se može povremeno slučajno desiti i u tom slučaju se ne smatra faulom; faul se može dosuditi ako npr.

prsten (plasticni deo ispod kapice) ili štap ostvare kontakt sa belom kuglom u toku udarca. *(Kada se igra udarac od martinele, ako kugla odskoci pri udarcu u martinelu, nije nacinjen faul ako je udarac ispravno izveden.)*

2.26 SKOK (DŽAMP) UDARCI

Ukoliko nije drugacije propisano posebnim pravilima određene igre, dozvoljeno je da bela kugla odskoci na stolu tako što igrač pri izvođenju udarca podigne štap (udarajući belu kuglu od gore) time uzrokujući da bela kugla odskoci od stola. Bilo koji promašaj pri izvođenju skok udarca smatra se faulom. *(Dozvoljeno je samo koristiti 2/3 štapa pri izvođenju skok udarca)*

2.27 KUGLE KOJE ODSKOCE SA STOLA

Kugle koje nakon udarca ostanu van površine stola (na martineli, na površini okvira stola, na podu...) smatraju se kuglama koje su odskocile sa stola. Kugle u igri mogu odskociti na martinelu ili površinu okvira stola ali ako se same vrate na površinu stola, bez dodirivanja bilo čega, ne smatraju se da su odskocile sa stola. (Kugle koje udare ili dodirnu bilo šta što nije deo stola, kao što je držac lampe, kreda na površini okvira stola, na martineli... a vrate se na površinu stola nakon dodirivanja predmeta koji nisu propisani delovi stola, smatra se da su odskocile sa stola.) U svim igrama bilijara sa džepovima kada kao posledica udarca bela kugla ili bilo koja ciljna kugla odskoce sa stola, udarac se smatra faulom. Sve ciljne kugle koje su odskocile sa stola (osim u igri Devetka) se vraćaju kada se sve kugle zaustave. Videti pravila određene igre za vraćanje bele kugle u igru nakon što je odskocila praveci faul.

2.28 KAŽNJAVANJE NAMERNIH FAULOVA

Bela kugla u igri se ne sme namerno udariti bilo čime (prstenom, drškom..) osim vrhom štapa. Iako je prema pravilu 3.19 ovakav udarac automatski faul, ako sudija smatra da je nacinjen namerni kontakt, on će jednom upozoriti igrača u toku igre da će drugi prekršaj u toku meca uzrokovati gubitak meca prekidom. Ako se dogodi drugi prekršaj, mec se mora prekinuti. *(Prekid meca mora odobriti direktor turnira.)*

2.29 OGRANICENJE NA JEDAN FAUL

Ukoliko pravila određene igre ne nalažu drugacije, igrač može da napravi samo jedan faul dok je na potezu; ako se mogu primeniti razlicita pravila penalizovanja, najstroža kazna je cinilac koji određuje koji se faul penalizuje.

2.30 SPONTANO KRETANJE KUGLI

Ako se kugla pomeri, zaustavi, okrene ili se na bilo koji drugi nacin pomeri «sama od sebe», kugla treba da ostane na poziciji koju je zauzela i igra se nastavlja. Kugla koja «visi» na ivici rupe i u nju upadne «sama od sebe» nakon što je mirovala 5 sekundi ili duže, treba je vratiti u položaj što bliži onom koji je zauzimala pre pada u rupu i igra se nastavlja. Ako igrač gada ciljnu kuglu, a ona upadne u rupu «sama od sebe», pre nego što je bela kugla dodirne, a prode preko mesta gde je ta ciljna kugla stajala, bela kugla i ciljna kugla se vraćaju na pozicije koje su zauzimale pre udarca i igrač ponovo izvodi udarac. Ako je prilikom ovog udarca pomerena još neka ciljna kugla i nju treba vratiti u prethodni položaj pre nego što igrač ponovi udarac.

2.31 POZICIONIRANJE KUGLI NA ZADNJU LINIJU

Kada to pravila određene igre nalažu, kugle treba pozicionirati na stolu duž zadnje linije nakon što je završeno izvođenje udarca. Jedna kugla se postavlja na zadnju tacku; ako treba pozicionirati više kugli, one se nameštaju duž zadnje linije, numericki od najveće ka najmanjoj, počevši od zadnje tacke prema zadnjoj martineli. Kada kugle koje su na zadnjoj tacki ili zadnjoj liniji smetaju pri nameštanju kugli, kugle koje treba pozicionirati se postavljaju na zadnju liniju što bliže zadnjoj tacki bez pomeranja tu zatečenih kugli. Kugle koje se pozicioniraju treba postaviti što bliže zatečenim kuglama ili ih (po sudijskoj odluci) treba slepiti za njih, osim ako je zatečena kugla bela kugla; kugle koje treba pozicionirati pored bele kugle se postavljaju što bliže njoj bez slepljivanja. Ako na zadnjoj liniji između zadnje tacke i zadnje martinele nema dovoljno mesta za sve kugle koje treba pozicionirati, onda se one postavljaju u produžetku zadnje linije «ispred» zadnje tacke (između zadnje i srednje tacke), što je bliže moguće zadnjoj tacki i u istom numerickom redosledu kao da se nameštaju "iza" zadnje tacke (najmanji broj najbliže zadnjoj tacki). *(Sudija se uvek trudi da što bolje repozicionira kugle koje su slepljene za druge ciljne kugle)*

2.32 KUGLE U CELJUSTIMA

Ako su dve ili više kugli zarobljene u celjustima ili stranama rupe, a jedna ili više njih su "zaglavljene u vazduhu", sudija će proveriti položaj kugli i sledice sledeću proceduru: On će vizuelno (ili fizicki ako želi) proveriti putanju kugli direktno prema rupi; svaka kugla koja bi tako udarena i krecuci se direktno prema rupi, po sudijinom mišljenju upala u rupu, smatra se ubacenom kuglom, dok se svaka kugla koja bi ostala na stolu smatrala neubacenom kuglom. Kugle se tada postavljaju prema sudijinoj proceni i igra se nastavlja prema pravilima određene igre kao da se zaglavljivanje i zarobljavanje kugli u celjusti nije ni desilo.

2.33 DODATNO UBACENE KUGLE

Ako se pri ispravnom udarcu, pored nameravane ubace još neke kugle, one se boduju prema pravilima bodovanja određene igre.

2.34 OMETANJE OD STRANE NEIGRACA

Ako su kugle tokom meca pomerene od strane neigraca ili igrača koji nije na potezu (ili ako igrač naleti na sto tako da to znatno utice na igru), kugle će se što bolje vratiti na prethodni položaj i igra će se nastaviti bez penalizovanja. Ako je sudija prisutan, on će vratiti kugle na prethodni položaj. Ovo pravilo se takode primenjuje u slučaju uticaja «viših sila» kao što su zemljotres, orkan, pad lampe iznad stola, nestanak struje i sl. Ako se kugle ne mogu vratiti u prethodan položaj, igra će se ponoviti, a zapocinje je isti igrač koji je započeo i prvobitnu igru. Ovo pravilo nije primenjivo na 14.1 neprekidno, gde se igra sastoji od uzastopnih slaganja kugli u rek: slaganje kugli u rek koje je u toku će biti prekinuto i počecce potpuno novo slaganje sa normalnim početnim udarcem (pre početnog udarca, igrači vrše nadigravanje). Broj bodova ostaje isti kao što je bio i u trenutku prekida igre.

2.35 UZASTOPNI POCETNI UDARCI

U mecevima u kojima svaki set pocinje razbijanjem, pobednik prethodnog seta vrši razbijanje u narednom. Službenici turnira mogu unapred odrediti neke od uobicajenih opcija: 1) Igrači

naizmenicno razbijaju (izvode pocetni udarac), 2) Razbijanje vrši onaj igrac koji je izgubio prethodni set, 3) razbijanje vrši onaj igrac koji ima manje bodova.

2.36 IGRANJE U "KRUGOVIMA" (POTEZIMA)

U toku igre, igraci se menjaju (u krugovima) za stolom, tako da se igracev potez završava kada ne ubaci kuglu u rupu na ispravan nacin ili kada nacini faul. Ako je potez zavšen bez nacinjenog faula, protivnik prihvata poziciju kugli na stolu.

2.37 SLEPLJENA CILJNA KUGLA UZ MARTINELU ILI BELU KUGLU

Ovo pravilo se odnosi na svaki udarac u kom je prvi kontakt bele kugle nacinjen sa ciljnom kuglom slepljenom uz martinelu ili samu belu kuglu. Nakon što bela kugla nacini kontakt sa slepljenom ciljnom kuglom, udarac se mora završiti tako što: (1) je ciljna kugla ubacena u rupu, (2) bela kugla dodirne martinelu, (3) slepljena ciljna kugla dodirne drugu martinelu (ne samo da odskoci od martinele uz koju je bila slepljena), ili (4) neka druga ciljna kugla dodirne martinelu sa kojom prethodno nije bila u kontaktu. Ako se ne ispuni ni jedan od ova cetiri uslova, nacinjen je faul. (Napomena: 14.1 i druge igre imaju dodatne zahteve i primenu ovog pravila; videti pravila odredene igre.)

Ciljna kugla se ne smatra slepljenom uz martinelu ako sudija ili jedan od igraca to nisu proverili i naglasili pre nego što se ta ciljna kugla uvede u udarac. (Ako se kugla, nakon što dodirne drugu ciljnu kuglu vrati do iste martinele za koju je bila slepljena, nije nacinjen faul.)

2.38 IGRANJE IZA LINIJE

Kada igrac ima belu kuglu u ruci iza glavne linije (u prostoru izmedu prednje martinele i glavne linije), on je mora udariti tako da ona mora preci glavnu liniju pre nego što dodirne martinelu ili ciljnu kuglu. Ako se ovaj zahtev ne ispuni, sudija dosuduje faul. Ako nema sudije, protivnik može da objavi faul ili da zahteva da se udarac ponovi nakon što se kugle vrate u položaj u kom su bile pre poslednjeg udarca (pri cemu onda nema penalizovanja faula). Izuzetak: ako je ciljna kugla na ili ispred glavne linije (pa je na taj nacin moguće igrati na nju) ali je tako blizu da je bela kugla dodirne pre nego što (bela kugla) prede glavnu liniju, dopušteno je igrati na tu kuglu. Ako je bela kugla u ruci iza glavne linije i ako ona, dok igrac pokušava da odigra ispravan udarac, slucajno udari kuglu iza glavne linije a bela kugla prede glavnu liniju, nacinjen je faul. Ako je bela kugla u ruci iza glavne linije i ako ona u toku udarca slucajno udari ciljnu kuglu, a bela kugla ne prede glavnu liniju, primenjuje se sledece: protivnik može da objavi faul i ima belu kuglu u ruci iza glavne linije, ili da traži da se kugle vrate u položaj u kom su bile pre poslednjeg udarca i da protivnik ponovo izvede udarac (u ovom slucaju igrac nije nacinio faul). (*Ovakve situacije se mogu dogoditi samo u 14.1 kada bela kugla odskoci ili upadne u rupu i u Osmici kada je nacinjen faul u pocetnom udarcu.*) Ako igrac u istim okolnostima namerno igra tako da bela kugla udari ciljnu kuglu iza glavne linije, smatra se da se nespportski ponašao. Pravila za Crnu kuglu: Protivniku se ne dozvoljava da igra sa stare pozicije, ovo je uvek faul.

2.39 FAUL, BELA KUGLA U RUCI

Dok je bela kugla u ruci igrac sme da koristi ruku ili bilo koji deo štapa (ukljucujuci i vrh) da je pozicionira. Bilo koji nedozvoljeni udarac koji ukljucuje dodirivanje bele kugle dok se ista pozicionira, smatra se faulom.

2.40 OMETANJE

Igrac koji nije na potezu cini faul ako ometa protivnika ili se meša u njegovu (protivnikovu) igru. Ometanje je kada igrač koji nije na potezu izvede udarac ili pomeri bilo koju kuglu. *(Ako igrač nacini faul po pravilu 3.40 smatra se da se nesportski ponašao)*

2.41 OPREMA

Igracima nije dozvoljeno da se služe kuglama, trouglom ili bilo kakvim merilom da bi utvrdili da li bela ili bilo koja ciljna kugla imaju prolaz i sl. Samo se bilijarski štap može koristiti kao pomagalo za određivanje razmaka i sl. dokle god se štap drži u ruci. Ako se to ucini na neki drugi nacin, nacinjen je faul ili se smatra za nesportsko ponašanje. (Dozvoljeno je ostaviti štap i mehanicki most na stolu dokle god se ne koriste za ciljanje. Sudijska odluka)

2.42 NEDOZVOLJENO OZNACAVANJE

Ako igrač kvašenjem platna, postavljanjem krede na martinelu ili na bilo koji drugi nacin namerno oznacava sto tako da mu to pomaže u izvršavanju udarca, nacinjen je faul. Ako igrač ukloni oznaku pre nego što izvede udarac, nema penalizacije.

3. OSMICA (8 ball)

U ovoj igri se primenjuju Generalna pravila za bilijar sa džepovima, osim ako se ona direktno ne protive ovim dodatnim pravilima.

3.1 CILJ IGRE

Osmica je igra najavljenih udaraca koja se igra belom kuglom i 15 ciljnih kugli oznacenih brojevima od 1 do 15. Jedan igrač mora ubaciti kugle iz grupe kugli numerisanih od 1 do 7 (pune kugle) , a drugi igrač ubacuje kugle numerisane od 9 do 15 (šarene kugle).

IGRAC KOJI PRVI UBACI SVE SVOJE KUGLE I ZATIM NA ISPRAVAN NACIN UBACI KUGLU BR. 8, SMATRA SE POBEDNIKOM.

3.2 NAJAVLJIVANJE UDARACA

Kugle i rupe koje su ocigledne ne moraju se najavljivati. Ako nije siguran na koju kuglu i rupu ce se igrati, protivnik ima pravo da traži najavu udarca. Udarci preko stola i kombinacije se ne smatraju ociglednim, pa se mora obratiti pažnja pri najavi ciljne kugle i rupe. Pri najavi udarca NIKADA nije potrebno naznaciti detalje kao što su: broj martinela, broj prelaza preko stola, tuširanje, karamboliranje i sl. Ako se kugla ubaci u rupu, a nacinjen je faul, ta kugla se racuna kao ubacena bez obzira da li pripada igraču ili njegovom protivniku. Pocetni udarac (razbijanje) nije najavljen udarac. Igrac koji je izveo pocetni udarac u osmici, može nastaviti sa igrom ako je pri razbijanju na ispravan nacin ubacio bilo koju ciljnu kuglu.

3.3 SLAGANJE KUGLI U TROUGAO

Kugle se slažu u trougao na zadnjem delu stola pri cemu je kugla broj 8 u centru trougla, prva kugla u trouglu na zadnjoj tacki, šarena kugla u jednom uglu trougla i puna kugla u drugom uglu.

3.4 NAIZMENICNI POCETNI UDARCI

Pobednik nadigravanja odlucuje ko ce izvesti pocetni udarac (razbijanje). Tokom individualnih takmicenja, igraci naizmenicno izvode pocetne udarce u svakom sledecem setu. *(Igrac uvek ima pravo da prepusti izvođenje pocetnog udarca svom protivniku).*

3.5 FAULVI SKOK I MASE UDARACA

U mecevima u kojima nema sudije primenjuje se pravilo "faulova samo bele kugle", ali igrac mora biti svestan da ako u toku skok (džamp) udarca, pri skretanju ili mase udarcu, bela kugla prede preko ili oko numerisane kugle koja nije ciljna a pomeri je (bilo da je pomeri štapom, belom, kuglom, rukom ili sl.) smatra se da je nacinjen faul.

3.6 DOZVOLJENI POCETNI UDARAC (RAZBIJANJE)

(Definisano) Da bi izvršio ispravan udarac, igrac koji izvodi pocetni udarac (razbijanje) mora:

1. Da ubaci kuglu u rupu, ili
2. Da izvede udarac tako da najmanje 4 numerisane kugle dodirnu martinelu Ako nije izveden pravilan udarac, nacinjen je faul, a njegov protivnik ima pravo da:
 1. Prihvati poziciju kugli na stolu i izvede udarac, ili
 2. Ponovo složi kugle u trougao i sam izvede pocetni udarac, ili da dozvoli protivniku da ponovi pocetni udarac

3.7 UBACIVANJE BELE KUGLE U RUPU PRI PRAVILNOM IZVODENJU POCETNOG UDARCA

Ako igrac ubaci belu kuglu pri pravilnom izvođenju pocetnog udarca:

- (1) Sve kugle ubacene u rupi ostaju u rupi
- (2) nacinjen je faul,
- (3) sto je otvoren

NAPOMENA: Igrac koji je sledeci na potezu ima belu kuglu u ruci iza glavne linije i ne može udariti kuglu koja je iza glavne linije, osim ako ne udari tako da bela kugla prvo prede glavnu liniju, odbije se od martinele i vrati se iza glavne linije i udari ciljnu kuglu. *(Ako pri izvođenju ispravnog pocetnog udarca bela kugla odskoci sa stola, nema ponovnog razbijanja).*

3.8 ODSKAKANJE CILJNIH KUGLI VAN STOLA PRI IZVODENJU POCETNOG UDARCA

Ako pri izvođenju pocetnog udarca ciljna kugla odskoci van stola, nacinjen je faul i igrac koji je sledeci na potezu može da:

- 1.) Prihvati poziciju kugli na stolu i izvede udarac,
- 2.) Uzme belu kuglu u ruku iza glavne linije i izvede udarac

3.9 UBACIVANJE KUGLE BROJ 8 PRI IZVODENJU POCETNOG UDARCA

Ako se pri pocetnom udarcu kugla br. 8 ubaci u rupu, igrac koji je izveo pocetni udarac može tražiti da se kugle ponovo slože u trougao i da ponovo izvede pocetni udarac, ili da se kugla br. 8 postavi na zadnju tacku i da se nastavi sa igrom. Ako je igrac prilikom izvođenja pocetnog udarca ubacio i kuglu br. 8 i belu kuglu, igrac koji je sledeci na potezu može da traži da se kugle ponovo slože u trougao ili da postavi kuglu br. 8 na zadnju tacku i izvede udarac, pri cemu ima belu kuglu u ruci iza glavne linije.

3.10 OTVORENI STO

(Definisano) – Sto je "otvoren" dok još nisu izabrane grupe kugli (šarene ili pune). Kada je sto otvoren, dozvoljeno je prvo udariti punu kuglu da bi ubacio šarenu i obrnuto. Napomena: sto je uvek

otvoren neposredno nakon izvođenja početnog udarca. Kada je sto otvoren u procesu ubacivanja najavljenih punih i šarenih kugli, dozvoljeno je prvo pogoditi šarenu ili punu kuglu ili kuglu br.8. Međutim, kada je sto otvoren, a prvo se pogodi kugla broj 8, nijedna puna ili šarena kugla ubacena u rupu se neće računati u korist igrača koji je izveo udarac. Igrač koji je izveo udarac gubi potez; ubacene kugle ostaju u rupi; igrač koji je sledeći na potezu najavljuje kuglu i sto je još uvek otvoren. Dok je sto otvoren, sve kugle koje su na dozvoljen način ubacene u rupu tamo i ostaju. *(Ako igrač pri ispravnom početnom udarcu ubaci u rupu sve kugle jedne grupe, on može da bira kugle druge grupe ili kuglu broj 8.)*

3.11 IZBOR GRUPE KUGLI

Odluka o izboru punih ili šarenih kugli nije donešena čak i ako je ubacena kugla iz samo jedne ili iz obe grupe. **STO JE UVEK OTVOREN NEPOSREDNO NAKON IZVOĐENJA POČETNOG UDARCA.** Odluka o izboru grupe kugli je donešena tak nakon što igrač na ispravan način ubaci najavljenju kuglu posle početnog udarca.

3.12 ISPRAVAN UDARAC

(Definisano) Prilikom svih udarca (osim prilikom početnog udarca ili kada je sto otvoren), igrač koji izvodi udarac mora odigrati tako da prvo udari jednu kuglu iz svoje grupe i da:

1. ubaci u rupu numerisanu kuglu, ili
2. da bela kugla ili bilo koja numerisana kugla dodirne martinelu.

NAPOMENA: Igraču koji izvodi udarac je dozvoljeno da bela kugla pređe sto, odbije se od martinele i udari ciljnu kuglu; međutim, nakon kontakta, ciljna kugla mora biti ubacena u rupu, ili da bela kugla ili bilo koja druga numerisana kugla moraju dodirnuti martinelu. Ako se ne ispune ovi uslovi, načinjen je faul.

3.13 "SIGURNOSNI" (SEJF) UDARAC

Iz taktičkih razloga, igrač može da izabere da ubaci ociglednu ciljnu kuglu i da prekine svoj krug uz prethodnu najavu „sejf“-a. Sigurnosni udarac je definisan kao ispravan udarac. Ako igrač koji je na potezu i namerava da odigra sigurnosni udarac ubacivanjem ocigledne ciljne kugle, pre izvođenja udarca, mora prethodniku da najavi sejf. Ako to NIJE učinjeno i jedna od ciljnih kugli igrača koji je na potezu upadne u rupu, igrač će morati ponovo da izvede udarac. Sve kugle ubacene tokom sigurnosnog udarca ostaju u rupi.

3.14 BODOVANJE

Igrač može da izvodi udarce dokle god na dozvoljen način ubacuje ciljne kugle iz svoje grupe. Nakon što je na ispravan način ubacio u rupu sve kugle iz svoje grupe, igra tako da ubaci u rupu kuglu broj 8. *(To znaci, nakon što su sve kugle iz njegove grupe kugli ubacene u rupu.)*

3.15 PENALIZOVANJE FAULA

Protivnik dobija belu kuglu u ruku. To znaci da igrač može da postavi belu kuglu bilo gde na stolu (ne mora da bude iza glavne linije, osim pri početnom udarcu). Ovim pravilom se sprecava da igrač napravi namerni faul, kojim bi imao prednost nad svojim protivnikom. Sa „belom kuglom u ruci“ igrač

je može postaviti rukom ili bilo kojim delom štapa (uključujući i vrh štapa). Bilo koji nedozvoljeni udarac koji uključuje udaranje bele kugle dok se ista pozicionirana, smatra se faulom.

3.16 KOMBINOVANI UDARCI

Kombinovani udarci se smatraju ispravnim; međutim, kugla broj 8 se ne sme koristiti kao prva kugla u kombinaciji osim kada je sto otvoren. *(Kada igrač igra kombinovani udarac, prvo mora da dodirne kuglu iz svoje grupe.)*

3.17 NEISPRAVNO UBACENE KUGLE

Smatra se da je ciljna kugla ubacena na neispravan način ako:

- 1.) je ta kugla ubacena u toku udara pri kome je načinjen faul, ili
 - 2.) najavljena kugla nije upala u najavljenu rupu, ili
 - 3.) je pre izvođenja udara najavljen sigurnosni udarac (sejf).
- Kugle koje su ubacene u rupu na neispravan način ostaju u rupi.

3.18 ODSKAKANJE CILJNE KUGLE VAN STOLA

Ako bilo koja ciljna kugla odskoci van stola, načinjen je faul i igrač gubi potez, osim kada je u pitanju kugla broj 8 što dovodi do gubitka igre. Sve ciljne kugle koje odskoče van stola se postavljaju po numeričkom redosledu u skladu sa generalnim pravilima za postavljanje kugli.

3.19 IGRANJE NA KUGLU BROJ 8

Kada se igra na kuglu broj 8, ubacivanje bele kugle u rupu ili faul ne povlači gubitak igre ako kugla broj 8 nije ubacena u rupu ili ako nije odskocila van stola. Igrač koji je sledeći na potezu ima belu kuglu u ruci. NAPOMENA: Kugla broj 8 se ne može na ispravan način ubaciti u rupu izvođenjem kombinovanog udara.

3.20 GUBITAK IGRE

Igrač gubi igru ako pocini bilo koji od sledećih prekršaja:

- a) napravi faul pri ubacivanju kugle broj 8
 - b) ubaci u rupu kuglu broj 8 prilikom istog udara kada je ubacio i poslednju kuglu iz svoje grupe
 - c) kugla broj 8 odskoci van stola u bilo kom trenutku u toku igre
 - d) ne ubaci kuglu broj 8 u najavljenu rupu već u neku drugu rupu
 - e) ubaci kuglu broj 8 prilikom neispravnog udara (kada ona nije ciljna kugla)
- NAPOMENA: svi prekršaji moraju biti objavljeni pre izvođenja sledećeg udara, ili će se smatrati da nije došlo ni do kakvog prekršaja. *(Ako je kugla broj 8 ubacena prilikom sigurnosnog (sejf) udara, ili dok je sto otvoren a još uvek na stolu ima ciljnih kugli iz obe grupe, igra je izgubljena.)*

3.21 BEZIZLAZNA IGRA

Ako nakon 3 uzastopna kruga svakog igrača (6 krugova ukupno), sudija donosi odluku (ako nema sudije oba igrača se usaglase) da će pokušaji ubacivanja ili pomeranja ciljne kugle rezultovati gubitkom igre, kugle se ponovo slažu u trougao i početni udarac izvodi igrač koji ga je izveo i u bezizlaznoj igri. ZAPAMTITE: Tri uzastopna faula od strane istog igrača ne povlače gubitak igre. *(Sudija ima pravo da proglasi igru bezizlaznom bez obzira na to koliko je kugli ostalo na stolu.) (Ako želi da*

proglasi igru bezizlaznom, sudija mora unapred da objavi 6 krugova.)(Ako bar jedan igrac pokušava da pobeđi, igra ne može biti proglašena bezizlaznom.)

4. DEVETKA

U ovoj igri se primenjuju opšta pravila igre bilijara sa džepovima osim ako nije drugacije određeno ovim dodatnim pravilima.

4.1 CILJ IGRE

Devetka se igra sa devet ciljnih kuglu koje su oznacene brojevima od 1 do 9 i sa belom kuglom. Pri svakom izvodenju udarca, bela kugla mora prvo da udari kuglu sa najnižim brojem na stolu, ali kugle ne moraju biti ubacene u rupu tim redom. Ako igrac na ispravan nacin ubaci bilo koju kuglu, on ostaje na potezu dokle god ne promaši, napravi faul ili dok ne pobeđi ubacivanjem kugle broj 9. Nakon promašaja, protivnik nastavlja igru iz pozicije koju je zatekao na stolu, ali nakon bilo kakvog faula igrac koji je sledeci na potezu pocinje da igra sa belom kuglom bilo gde na stolu. Igraci ne moraju da najavljuju udarce.

4.2 SLAGANJE KUGLI

Ciljne kugle se postavljaju u obliku dijamanta (romba), sa kuglom broj 1 na celu (vrhu) dijamanta i sa jednom kuglom na donjem kraju dijamanta. Kugla broj 9 se postavlja u sredinu dijamanta, a ostale kugle se postavljaju neodređenim redosledom što bliže jedna drugoj. Igra pocinje sa belom kuglom u ruci iza glavne linije.

4.3 ISPRAVAN POCETNI UDARAC

Pravila za izvodenje pocetnog udarca su ista kao i za izvodenje drugih udaraca, izuzev:

- a) Igrac koji izvodi pocetni udarac mora izvesti udarac tako da prvo belom kuglom pogodi kuglu broj 1 i da bilo koju numerisanu kuglu ubacu u rupu ili da se bar 4 druge numerisane kugle odbiju od martinele
- b) Ako se bela kugla ubaci ili odskoci van stola, ili ako se pocetni udarac ne izvede ispravno nacinjen je faul i protivnik dobija belu kuglu u ruku bilo gde na stolu
- c) Ako pri izvodenju pocetnog udarca ciljna kugla odskoci van stola, nacinjen je faul i protivnik ima belu kuglu u ruci bilo gde na stolu. Ciljna kugla se ne vraca na sto (Izuzetak: ako je u pitanju ciljna kugla broj 9 ona se vraca na sto).

4.4 NEPREKIDNA IGRA

Pri udarcu koji je neposredno nakon pocetnog udarca, igrac može izvesti „puš aut“. Ako igrac ubaci jednu ili više kugli pri pravilnom izvodenju pocetnog udarca, on nastavlja da igra dok ne promaši, napravi faul ili dobije set. Ako igrac promaši ili napravi faul, drugi igrac dolazi na potez i igra dok ne promaši, napravi faul ili pobeđi. Igra se završava kada se kugla broj 9 ubaci prilikom ispravnog udarca, ili kada se igra prekine usled ozbiljnih kršenja pravila.

4.5 PUŠ AUT

Igrac koji igra neposredno nakon izvodenja ispravnog pocetnog udarca može odigrati „puš aut“ pri pokušaju da pomeri belu kuglu u bolji položaj za naredni udarac. Pri tome, bela kugla ne mora dodirnuti ni jednu ciljnu kuglu ili martinelu, ali i dalje važe sva ostala pravila u vezi sa faulom. Igrac mora da najavi da namerava da igra „puš aut“, inace se smatra da izvodi obican udarac. Kugle ubacene prilikom „puš aut“ udarca se ne racunaju, ali ostaju u rupi, sa izuzetkom kugle broj 9. Nakon

ispravnog puš aut udarca, igrač na potezu može da igra iz date pozicije ili da prepusti potez protivniku koji je igrao „puš aut“. "Puš aut" se ne smatra faulom, ako ni jedno drugo pravilo nije prekršeno. Neispravan "puš aut" se kažnjava u zavisnosti od faula koji je načinjen. Ako igrač ubaci belu kuglu pri izvodenju pocetnog udarca, protivnik ne može da igra "puš aut".

4.6 FAULVI

Kada igrač nacini faul, mora da prepusti potez i nijedna kugla ubacena prilikom faul udarca se ne vraća na sto. (Izuzetak: ako je ubacena kugla broj 9, ona se vraća na sto). Igrač koji je sledeći na potezu dobija belu kuglu u ruku; pre izvodenja prvog udarca on može postaviti belu kuglu bilo gde na stolu. Ako igrač nacini nekoliko faula prilikom istog udarca, racuna se kao da je nacinio jedan faul.

4.7 LOŠ UDARAC

Ako bela kugla prvo udari ciljnu kuglu koja nema najmanji broj na stolu, smatra se da je načinjen faul.

4.8 BEZ MARTINELE

Ako se ni jedna ciljna kugla ne ubaci i ako bela kugla ili bilo koja ciljna kugla nedodirnu martinelu nakon što bela kugla udari ciljnu kuglu, načinjen je faul.

4.9 KUGLA U RUCI

Kada je bela kugla u ruci igrač je može postaviti bilo gde na stolu, ali ne sme biti u kontaktu sa ciljnom kuglom. Igrač može da namešta belu kuglu sve dok ne izvede udarac,

4.10 CILJNE KUGLE KOJE SU ODSKOCILE SA STOLA

Neubacene kugle se smatraju da su van stola ako ostanu bilo gde drugde osim na površini stola. Ako se ciljna kugla izbacila sa stola, načinjen je faul. Kugle koje su odskocile sa stola se ne vraćaju (izuzetak: ako je to ciljna kugla broj 9, ona se vraća) i igra se nastavlja.

4.11 FAUL PRI SKOKU I MASE UDARCU

Ako u mecu nema sudije, smatra se faulom bele kugle ako se pri pokušaju izvodenja skok ili mase udarca preko ili oko numerisane ciljne kugle ista pomeri (bez obzira da li je pomerena rukom, štapom ili mostom).

4.12 TRI UZASTOPNA FAULA

Ako igrač napravi tri uzastopna faula u tri uzastopna udarca, a da ne izvede ispravan udarac u međuvremenu, gubi igru. Tri faula se moraju dogoditi u jednoj igri. Upozorenje se mora uputiti između drugog i trećeg faula. Igrač dolazi na potez u odnosu na to kako pravila nalažu, a završava se potezom pri kom on promaši, napravi faul ili pobedi, ili ako napravi faul između izvodenja udaraca. *(Faul pri pocetnom udarcu se racuna po pravilu 3 faula.)*

4.13 KRAJ IGRE

Igra počinje prelaskom bele kugle preko glavne linije pri početnom udarcu. Kugla broj 1 se mora na ispravan način dodirnuti pri početnom udarcu. Igra se završava udarcem pri kom je na ispravan način ubacena kugla broj 9 ili pošto se načini faul. *(Igra nije gotova dok se sve kugle ne smire) (Igra je gotova ako igrač načini treći uzastopni faul.)*

5. 14.1 NEPREKIDNA IGRA

Primenjuju se opšta pravila igre bilijara sa džepovima, osim ako nije drugacije naglašeno ovim dodatnim pravilima.

5.1 CILJ IGRE

14.1 je igra najave. Igrač mora najaviti kuglu i rupu. Igrač dobija jedan bod za svaku najavljenju kuglu koju na ispravan način ubaci u najavljenju rupu i ostaje na potezu dokle god ne načini grešku pri ubacivanju najavljene kugle ili dok ne napravi faul. Igrač može da ubaci prvih 14 kugli, ali pre nego što nastavi igru ubacivanjem 15-te kugle (poslednje na stolu), 14 ubacenih kugli se ponovo postavljaju kao pri početnom udarcu, ali vrh trougla ostaje prazan. Igrač tada pokušava da ubaci 15-tu kuglu ali pri tome mora da "razbije" složene kugle i tada može da nastavi igru. Pobeđuje igrač koji prvi osvoji prethodno utvrđen broj bodova (obično 150 na većim turnirima) ili bilo koji dogovoren broj bodova.

5.2 IGRACI

Igraju dva igrača ili dva tima.

5.3 KUGLE KOJE SE KORISTE

Komplet standardnih kugli označenih brojevima od 1 do 15 i bela kugla.

5.4 SLAGANJE KUGLI U TROUGAO

Kugle se slažu u standardni trougao pri čemu kugla koja je na vrhu leži na zadnjoj tacki, kugla broj 1 u desnom uglu, gledana sa pozicije onoga ko namešta kugle, kugla broj 5 u levom uglu. Ostale kugle se postavljaju nasumično i moraju se međusobno dodirivati.

5.5 BODOVANJE

Za svaku kuglu ubacenu na ispravan način igrač dobija jedan bod.

5.6 POCETNI UDARAC

Igrač koji izvodi početni udarac mora da :

- 1.) najavi kuglu i rupu u koju će ubaciti tu kuglu i onda izvesti udarac, ili
- 2.) izvede udarac tako da bela kugla dodirne kuglu, a zatim i martinelu, plus da dve ciljne kugle dodirnu martinelu
- 3.) U slučaju da se bar jedan od gore navedenih zahteva ne ispuni, smatra se da je načinjen faul pri početnom udarcu. Igrač dobija dva kaznena boda za svaki faul načinjen pri početnom udarcu. Protivnik može da:
- 4.) Prihvati trenutnu poziciju kugli na stolu, ili

5.) Traži da se kugle ponovo slože u trougao i da igrač koji je načinio faul ponovo izvede početni udarac. Ovo pravilo se primenjuje dokle god se ne izvede pravilan početni udarac ili dok protivnik ne prihvati poziciju kugli na stolu. Pravilo o tri uzastopna faula se ne primenjuje na faulove pri početnom udarcu. Ako igrač pri pravilno izvedenom početnom udarcu ubaci belu kuglu, smatra se da je načinio faul i dobija jedan kazneni bod prema pravilu „kazneni bodovi za uzastopne faulove“. Igrač koji je sledeći na potezu dobija belu kuglu u ruci iza glavne linije, sa ciljnim kuglama u datom položaju. *(Za kuglu koja je upala u rupu se smatra da se odbila od martinele.) (Ako igrač koji je sledeći na potezu traži da protivnik ponovo izvede početni udarac i dalje se igra isti set.)*

5.7 PRAVILA IGRE

1. Ispravno ubacena kugla omogućava igraču da nastavi igru dokle god ne uspe da pri pravilnom udarcu ubaci kuglu. Igrač može da igra na bilo koju kuglu, ali pre nego što izvrši udarac mora da najavi kuglu i rupu na koju ce igrati. Ne mora da najavi detalje kao što su: da li ce koristiti tuš, karambol, kombinaciju ili udarac od martinele (pri cemu su svi ispravni). Za svaku dodatno ubacenu kuglu pri istom udarcu, igrač dobija po jedan bod.

2. Pri svakom udarcu igrač mora belom kuglom dodirnuti ciljnu kuglu i onda: (1) ubaciti numerisanu kuglu, ili (2) belom kuglom ili bilo kojom ciljnom kuglom dodirnuti martinelu. Ako se ne ispune navedeni zahtevi načinjen je faul. Kada ciljna kugla nije slepljena uz martinelu, ali je na udaljenosti jednakoj ili manjoj od širine kugle (što sudija utvrđuje merenjem ako je potrebno), igraču je dozvoljeno da na tu kuglu izvede samo dva uzastopna ispravna sigurnosna udarca, pri cemu sme da koristi samo bližu martinelu. Ako se primeni ovakav sigurnosni udarac, ta ciljna kugla se u sledecem krugu istog igrača, smatra slepljenom uz martinelu. Ako igrač odluci da belom kuglom napravi prvi kontakt sa tom ciljnom kuglom pri trecem udarcu, onda se primenjuje pravilo "slepljene kugle" iz Opštih pravila pool bilijara.

NAPOMENA: Ako igrač načinio faul neposredno pre ili neposredno nakon igranja na ovu ciljnu kuglu, on odmah mora ispoštovati pravilo «Slepljene kugle». Ako igrajući na tu ciljnu kuglu načinio dva uzastopna faula, igrač takode mora poštovati navedena pravila. Ako igrač ne ispoštuje navedeno pravilo, smatra se da je načinio treci uzastopni faul i dobice odgovarajući broj kaznenih bodova, plus po jedan bod za svaki prethodni faul. Svih 15 kugli se ponovo slažu u trougao i igrač koji je načinio faul ponovo mora da izvede početni udarac. *(Kada je udaljenost ciljne kugle od martinele jednaka ili manja od širine kugle, igrač može dva puta odigrati sigurnosni udarac. Pri trecem pokušaju, na sva tri pokušaja se primenjuje pravilo tri faula. Kombinacije slicnih udaraca i drugih faula se slicno kašnjavaju.)*

3. Kada je cetrnaesta kugla ubacena, igra se momentalno zaustavlja sa petnaestom kuglom na stolu u zatecenoj poziciji; 14 ubacenih kugli se slažu u trougao (sa praznim mestom na zadnjoj tacki trougla). Igrač zatim nastavlja obicno ubacujući petnaestu (početnu) kuglu, tako da belom kuglom "razbije" složene kugle kako bi sebi olakšao dalju igru. Medutim, igrač ne mora da igra na tu petnaestu kuglu; on može da igra na bilo koju kuglu.

4. Igrač može da najavi sigurnosni udarac umesto da najavi ciljnu kuglu (iz taktickih razloga). Sigurnosni udarac je dozvoljen, ali mora biti u skladu sa svim pravilima koja se tu mogu primeniti. Igračev potez se završava nakon izvodenja sigurnosnog udarca i kugle koje su pri tome ubacene se ne boduju. Svaka kugla ubacena pri izvodenju sigurnosnog udarca se vraća na prethodnu poziciju.

5. Igrač ne sme da uhvati, dodirne ili na bilo koji način utice na putanju kugle koja ide ka rupi ili podrucju trougla (uključujući hvatanje kugle koja ulazi u rupu, postavljanjem ruke u rupu). Ako to ucini, načinjen je poseban "nameran faul" i igrač dobija jedan kazneni bod za faul i dodatnih 15 kaznenih bodova, što ukupno iznosi 16 kaznenih bodova. Igrač koji je sledeći na potezu može da: (1) prihvati poziciju na stolu sa belom kuglom u ruci iza glavne linije, ili (2) traži da se svih 15 kugli ponovo slože u trougao i da igrač koji je napravio faul izvede početni udarac.

6. Ako petnaesta (neubacena) kugla i/ili bela kugla leže na površini na kojoj se kugle slažu u trougao, pogledati tabelu koja ukazuje na pravilan način premeštanja kugli. (Markirana polja u tabeli oznacavaju situacije u kojima ne dolazi do ometanja, pri cemu obe kugle ostaju na svojim pozicijama.)

7. Kada igrač ima belu kuglu u ruci iza glavne linije (kao nakon ubacivanja bele kugle u rupu) a sve ciljne kugle su iza glavne linije, ciljna kugla koja je najbliža glavnoj liniji se može postaviti na površinu trougla ako igrač to zahteva. Ako su dve ili više kugli na jednakoj udaljenosti od glavne linije, igrač mora da naglasi koju od tih kugli želi da se premesti.

5.8 NEPRAVILNO UBACENE KUGLE

Sve se ponovno postavljaju. Nema kaznenih bodova.

5.9 ODSKAKANJE CILJNE KUGLE SA STOLA

Smatra se da je načinjen faul. Sve kugle koje su odskocile sa stola, ponovo se nameštaju nakon što se ostale kugle umire.

5.10 BELA KUGLA NAKON ŠTO JE ODSKOCILA SA STOLA ILI UPALA U RUPU

Igrač koji je sledeći na potezu ima belu kuglu u ruci iza glavne linije, osim ako se na taj faul ne primenjuju pravila 6.7.2, 6.7.5 i 6.12 koja postavljaju dodatne opcije ili procedure.

5.11 KAZNENI BODOVI ZA FAULOVE

Oduzima se po jedan bod za svaki faul. NAPOMENA: Oštrije kazne za namerne faulove i za treći uzastopni faul. Igrač koji je sledeći na potezu prihvata belu kuglu na poziciji, osim ako je bela kugla odskocila sa stola, upala u rupu ili ako je načinjen nameran faul ili treći uzastopni faul. *(Igrač ne dobija bodove za kugle koje su ubacene prilikom faula.)*

5.12 KAZNENI BODOVI ZA UZASTOPNE FAULOVE

Kada igrač načini faul, oduzima mu se jedan bod (ili više ako je tako naznačeno) i beleži se da je igrač "pod faulom". Igrač ostaje "pod faulom" do svog sledećeg udarca u toku kog može sa "izade" iz faula ubacivanjem najavljenih kugle na ispravan način, ili izvođenjem pravilnog sigurnosnog udarca. Ako ne uspe da ispuni navedene zahteve prilikom svog narednog udarca, oduzima mu se jedan bod. Tada se beleži da je igrač "pod dva faula". Ako ne uspe da ispuni navedene zahteve ni prilikom trećeg udarca, oduzimaju mu se 15 bodova. Posle trećeg uzastopnog faula, igrač automatski više nije pod faulom ali kazneni bodovi ostaju. *(Tri uzastopna faula rezultuju u oduzimanju ukupno 17 bodova: (-1) + (-1) + (-15). Ako je treći faul načinjen usled nesportskog ponašanja, oduzima mu se samo 15 a ne 30 bodova.)* Nakon toga se sve kugle ponovo slažu i igrač koji je načinio faulove mora da izvede početni udarac. Primenjuju se pravila početnog udarca. *(Brojanje faulova se vraća na 0 nakon ispravnog udarca ili nakon trećeg uzastopnog faula.)* Treba naglasiti da uzastopni faulovi moraju biti načinjeni u uzastopnim udarcima, a ne u uzastopnim krugovima. Npr. ako igrač završi 6. krug sa faulom, prvim udarcem u 7. krugu načini faul ("pod dva faula" je) i počne 8. krug ubacivanjem kugle na ispravan način, a ubaci belu kuglu u rupu prilikom drugog udarca u tom krugu, nije načinio tri uzastopna faula iako su načinjeni u tri uzastopna kruga. Čim je na ispravan način ubacio kuglu na početku 8. kruga, brišu mu se dva prethodna faula. Tako da je (nakon što je načinio faul ubacivanjem bele kugle) "pod jednim faulom" kada uđe u 9. krug.

5.13 BELEŽENJE REZULTATA

Oduzimanje kaznenih bodova može dovesti do negativnog rezultata. Trenutni rezultat može biti "minus jedan", "minus dva", "minus petnaest" itd. (Igrač može pobediti sa 150, a da je njegov protivnik načinio samo dva faula, pri čemu bi konačan rezultat bio 150 prema -2). Ako igrač napravi faul, a da prilikom istog udarca ne ubaci ni jednu kuglu, bodovi se oduzimaju od rezultata sa kraja

prethodnog kruga. Ako igrač nacini faul i ubaci kuglu prilikom istog udarca, ta kugla se ponovo namešta (ne buduće se) i oduzima mu se jedan bod od rezultata sa kraja prethodnog kruga.

6. DESETKA (10 ball)

(Pravila preuzeta i prevedena sa sajta Svetske Pool Bilijar Asocijacije- WPA

i na snazi su od 01.01.2009. godine)

„10 ball“ (desteka) je igra sa najavom a igra se sa deset kugli numerisanih od 1 do 10 tj. sa prvih deset kugli u setu i belom kuglom. Kugle se gadjaju (igraju) od najniže ka najvišoj. Da bi udarac bio ispravan uvek se belom kuglom mora prvo pogoditi kugla sa najnižim brojem na stolu. Ako se kugla sa brojem deset ubaci iz brejka, vadi se i stavlja na tačku a igrač nastavlja sa svojim potezom. U svakom udarcu se može i mora najaviti samo jedna kugla a jedini izuzetak je brejk udarac kada se kugle ne moraju najavljivati.

1. Brejk (razbijanje)

Igrač koji u bliženju kugle bude bolji ima pravo da bira ko razbija tj. ko ima prvi brejk udarac. Standardno pravilo je da u toku seta bude naizmenični brejk osim ako se drugačije odluči.

2. Redjanje kugli u rek za igru „10 ball“

Kugle su poredjane u rek tako da dodiruju jedna drugu što je bliže moguće. Na vrhu reka se stavlja kugla sa brojem 1 i ona se postavlja na tačku. Kugla sa brojem 10 se stavlja u sredinu trougla a ostale kugle se redjaju nasumično.

3. Pravilan brejk udarac

Kod brejk udarca bela kugla se postavlja proizvoljno bilo gde iza glavne linije na stolu i sa te regije se izvodi početni udarac. Da bi brejk udarac bio ispravan, ili neka od kugli mora da udje u rupu ili najmanje četiri kugle moraju dodirnuti jednu ili više martinela.

4. Push-out

Ako prilikom brejk udarca nije načinjen faul, igrač zavisno od situacije može odabrati da igra „puš-aut“. Prilikom ovog udarca ne važe pravila o faulovima i igrač praktično može odigrati bilo šta a da pri tome ne bude kažnjen faulom pa čak i ubaciti kuglu sa brojem deset u rupu. Kugla broj deset se vraća na tačku dok ostale ubačene kugle pri ovom udarcu ostaju u rupi. Jedini slučaj kada se pri ovom udarcu dosudjuje faul je ako bela kugla ne ostane na stolu. Ono o čemu igrač koji igra „puš-aut“ mora da vodi računa je to da posle odigranog udarca protivnik može da bira da li želi da igra ili štap prepušta onome ko je „puš-aut“ izveo. Igrač pre izvodjenja „puš-auta“ mora o tome jasno i razumljivo da obavesti sudiju ili svog protivnika.

5. Najava udarca i ubacivanje kugli

Uvek kada igrač koji je na potezu želi da ubaci kuglu u rupu (osim u slučaju brejka) obavezan je da to najavi, koju kuglu i u koju rupu, za svaki udarac koji nije **očigledan**. Za svaki najavljeni udarac u kome se koristi prekucavanje od martinelu, kombinacija ili bilo koji sličan udarac, sudija mora biti uveren da je izveden sa namerom i da je kugla ušla u rupu onako kako je najavljeno. Ako sudija ili protivnik nisu sigurni šta igrač koji je na potezu želi da odigra, mogu od njega tražiti da udarac najavi.

6. Safe (sejf) igra

U svakom trenutku partije igrač koji je na potezu može najaviti „sejf“ udarac posle koga je kraj njegovog poteza. Da bi „sejf“ udarac bio ispravan igrač mora prvo da pogodi kuglu sa najnižim brojem na stolu i takodje posle kontakta te kugle i bele, neka kugla na stolu mora dodirnuti martinelu. Medjutim, ako igrač prilikom najavljenog sejfa ubaci kuglu sa najnižim brojem u rupu, protivnik može da bira da li će nastaviti sa igrom u situaciji koja je na stolu ili će vratiti štap igraču koji je sejf odigravao.

7. Pogrešno ubačene kugle

Ako igrač promaši rupu koju je gadjao i ubaci najavljenju kuglu u pogrešnu rupu ili pri ispravnom udarcu promaši najavljenju kuglu a ubaci neku drugu koja nije najavljena, gubi potez i prepušta igru protivniku. Protivnik, u zavisnosti od situacije, može da bira da li će nastaviti da igra ili će potez da prepusti igraču koji je odigravao prethodni potez.

8. Nastavak igre

Ako tokom partije igrač pri ispravnom udarcu ubaci najavljenju kuglu u najavljenju rupu, sve ostale kugle koje su pri tom udarcu ušle u rupu, ostaju u rupi (osim kugle broj 10) i igrač nastavlja sa sledećim udarcem. Ako igrač ispravnim udarcem (kombinacija, direktno) ubaci **najavljenju** kuglu sa brojem 10, on dobija partiju. Ako igrač promaši najavljenju kuglu, tj. ne ubaci je u rupu, i ako pri tom udarcu nije bilo faula, protivnik nastavlja sa igrom, sa onog mesta gde je bela stala bez obzira na situaciju na stolu.

9. Vraćanje kugle na tačku

Ako je kugla sa brojem deset ubačena uz faul, pri „puš-autu“, iz brejka, bez najave ili je slučajno ušla u rupu pri ispravnom ubacivanju neke druge kugle, vadi se iz rupe i stavlja na tačku. Takodje, kugla sa brojem deset se vraća na tačku i ako u toku partije izleti sa stola. Vraćanje na tačku važi isključivo za kuglu sa brojem 10 i ni u jednom slučaju ne važi za ostale kugle.

10. Standardni faulovi

Ako igrač u toku igre napravi prekršaj pravila (faul), gubi svoj potez i protivnik nastavlja sa igrom. U tom slučaju bela kugla je u ruci i protivnik je može postaviti na bilo koje mesto na stolu. Kada igrač

napravi tri uzastopna faula, on gubi partiju. Svi faulovi koji važe u ostalim pool igrama važe i u igri „10 ball“.

NAPOMENA: Gore navedena pravila se odnose samo na igru „10 ball“. Uz ova pravila se u ovoj disciplini koriste i sva druga standardna pravila koja se koriste u ostalim pool igrama.