

8. Definice použité v pravidlech

V těchto pravidlech se používají následující definice

8.1 Části stolu

Zadní mantinel

Zadní bod

Středový bod

Rozstřelová čára

Přední bod

Přední mantinel

Středová čára

Následující definice částí stolu odkazují na doprovodný obrázek. Některé podrobnosti jako přesná velikost a umístění se nacházejí ve specifikacích vybavení WPA. Pro platné informace viz stránky WPA www.wpa-pool.com.

Stůl se skládá z mantinelů, hrací plochy a kapes. Zadní konec stolu je místo, kde se obvykle nacházejí koule při začátku hry a na předním konci stolu se většinou nachází bílá koule před začátkem hry.

Za rozstřelovou čarou znamená oblast mezi rozstřelovou čarou a rozstřelovým mantinelem, nepatří do ní rozstřelová čára.

Mantinely, vrchní části mantinelů, dřevěné části, kapsy a výztuhy kapes patří k mantinelům.

Na hrací ploše jsou čtyři „čáry“, viz obrázek:

Dlouhá čára která probíhá prostředkem stolu podélně

Rozstřelová čára, která ohraničuje čtvrtinu stolu nejbliž k rozstřelovému mantinelu

Zadní čára která ohraničuje čtvrtinu stolu nejbliž k zadnímu mantinelu

Středová čára mezi dvěma středovými kapsami.

Tyto čáry jsou vyznačeny jenom tak, jak je popsáno níže.

Na dřevěných částech mantinelů mohou být intarzie, kterým se říká diamanty, které označují 1)4 šířky a 1/8 délky stolu, který se měří od hrany kapsy na mantinelech.

Na hrací ploše, kterou tvoří plochá část stolu překrytá plátnem, budou vyznačený následující body a čáry, jen pokud se používají ve hře, která se hraje:

Zadní bod v průsečíku zadní čáry a dlouhé čáry

Rozstřelový bod v průsečíku rozstřelové čáry a dlouhé čáry

Středový bod v průsečíku středové čáry a dlouhé čáry

Rozstřelová čára

Dlouhá čára mezi zadním bodem a zadním mantinelem

A trojúhelník, buď jeho obrys nebo nastavovací značky, podle povahy hry.

8.2 Strk

Strk začíná, když se kůže tága dotkne bílé koule díky dopřednému pohybu tága. Strk končí, když se všechny koule ve hře zastaví a dotočí. Strk se považuje za právoplatný, když hráč během strku nefauloval.

8.3 Potopená koule

Koule je potopená, když se zastaví v kapse pod hrací plochou nebo spadne do vracečky koulí. Koule blízko hrany kapsy částečně podpíraná další koulí, se považuje za potopenou, když by po odstranění podpěrné koule spadla do kapsy.

Pokud se koule zastaví poblíž hrany kapsy a pět vteřin se viditelně nepohybuje, nepovažuje se za potopenou, i když později sama od sebe spadne do kapsy. Viz 1.7 Dosednutí koulí pro další podrobnosti. Během těchto pěti vteřin by si měl rozhodčí zajistit, aby se neodehrál žádný další strk. Hraná koule, která se vrátí z kapsy zpátky na hrací plochu, není potopená koule. Pokud se bílá dotkne už potopené koule, bude se považovat za potopenou, ať už se vrátí z kapsy zpátky na stůl nebo ne. Rozhodčí vyndá potopené koule z plných nebo téměř plných kapes, ale je na zodpovědnosti hráče, aby si zajistil, že rozhodčí tuto povinnost splní.

8.4 Dojetí na mantinel

Koule se považuje za dojetou k mantinelu, pokud se tohoto mantinelu nedotýká a pak se ho dotkne. Koule dotýkající se mantinelu na začátku strku (považovaná za „spící“ na mantinelu) se nepovažuje za dojetou k mantinelu, leda by od tohoto mantinelu odjela a zase se k němu vrátila. Koule, která je potopená nebo vyražená ze stolu, se také považuje za dojetou k mantinelu. Koule se nepovažuje za spící na mantinelu, pokud ji za spící neoznačí rozhodčí, hráč u stolu nebo soupeř. Viz také Směrnice 29, Ohlašování spících koulí.

8.5 Vyražení ze stolu

Koule se považuje za vyraženou ze stolu, pokud se zastaví někde jinde než na hrací ploše, ale není potopená do kapsy. Koule se také považuje za vyraženou ze stolu, kdyby byla vyražená

ze stolu, ovšem po nárazu do nějakého předmětu, jako je např. osvětlení, křída nebo hráč, se zase na stůl vrátí.

Koule, která najede na dřevěnou část mantinelu, se nepovažuje za vyraženou ze stolu, pokud se vrátí na hrací plochu nebo spadne do kapsy.

8.6 Spadlá bílá (bílá v kapse) (orig. Scratch – funguje i jako sloveso, pozn. Překl.)

Když spadne při strku hrací koule do kapsy, říká se tomu spadlá bílá /bílá v kapse.

8.7 Hrací koule (bílá)

Hrací koule (bílá) je ta koule, do které hráč strčí tágem na začátku strku. Je tradičně bílá, ale může být označena logem či tečkami. V kulečnicku s kapsami se používá jedna hrací koule pro oba hráče.

8.8 Hrané koule

Hrané koule jsou zasaženy hrací koulí (bílou) obvykle se záměrem je potopit do kapes.

Typicky nesou číselné označení od jedné do počtu koulí, používaných v té které hře. Barvy a značení hracích koulí se řídí Specifikací vybavení WPA.

8.9 Set

V některých zápasech je jednotlivý zápas rozdělený na části, kterým se říká sety, na vítězství v zápase je zapotřebí vyhrát určitý počet setů. Obdobně je zapotřebí k vítězství v každém setu vyhrát určitý počet her nebo bodů.

8.10 Trojúhelník

Trojúhelník je stavěcí pomůcka, typicky trojúhelníkového tvaru, která se používá k uspořádání hraných koulí pro rozstřel na začátku hry. Také se tak říká skupině koulí v tomto útvaru. Postavit trojúhelník z koulí znamená sestavit je pomocí trojúhelníku. Trojúhelník je také část zápasu, která se hraje s jednou postavenými koulemi. V některých hrách, jako je třeba devítka, je za odehrání jednoho trojúhelníku jeden bod. /pozn. Překl. – u nás je běžnější říkat hra, trojúhelník se typicky používá ve čtrnáctce).

8.11 Rozstřel

Rozstřel je úvodní strk hry nebo zápasu, podle povahy hry. Dojde k němu, když byly postaveny hrané koule a bílá se odehrává zpoza rozstřelové čáry, obvykle se záměrem rozstřelit trojúhelník.

8.12 Náběh

Náběh je pobyt hráče u stolu. Začíná, když může právoplatně provést strk a končí na konci strku, když už dál právoplatně hrát nemůže. V některých hrách si může hráč vybrat, jestli v určitých situacích půjde ke stolu nebo ne, i když by na něj hra normálně měla přejít, a potom hráč, který zůstává u stolu, pokračuje v náběhu (např. při push outu v devítce). Hráč, který je na řadě, se nazývá „hráč u stolu“.

8.13 Pozice koulí

Pozice nějaké koule je určena průmětem jejího středu vertikálně dolů směrem na hrací plochu. Říká se o kouli, že je umístěná na čáře nebo bodu, když její střed spočívá přímo nad touto čárou nebo bodem.

8.14 Vracení koulí zpátky na stůl

V některých hrách je potřeba umístit hrané koule na hrací plochu i jindy než při stavění nového trojúhelníku. Když jsou takto umístěny, říkáme, že jsou vraceny zpátky na stůl. Viz 1.4 Vracení koulí na stůl.

8.15 Opětovné nastavení pozice

Pokud se koulemi pohne, pravidla hry mohou vyžadovat, aby byly znovu nastaveny tam, kde předtím byly. Rozhodčí vrátí koule zpátky do jejich původních pozic co nejpřesněji.

8.16 Skok

Skok nastane, když je bílá koule donucena přejít přes překážku, jako např. cílovou kouli nebo část mantinelu. To, zda se takový strk považuje za právoplatný, záleží na jeho provedení a na záměru hráče. Právoplatný skok je většinou zahraný tak, že se tágo zvedne a bílá je odehrána dolů do hrací plochy, od které se odrazí.

8.17 strk na jistotu

Strk se označuje jako jistota, když hra, o kterou jde, je hra hlášená a hráč u stolu ohlásí rozhodčímu nebo soupeři strk na "jistotu" ještě před strkem. Hra po strku na jistotu přechází na soupeře.

8.18 Kiks

Ke kixsu dojde, když kůže na tágu sklouzne po bílé kouli nejspíš vinou zásahu příliš daleko od středu koule nebo nedostatku křídý na kůži. Většinou ho doprovází ostrý zvuk a dokládá ho změna barvy na kůži. Přestože některé kixsy zahrnují náraz bokem tága do bílé, pokud není takový kontakt jasně viditelný, soudí se, že k němu nedošlo. Strk podebráním, při kterém kůže na tágu narazí do hrací plochy a bílé koule zároveň a díky tomu bílá koule odskočí od plátna, se považuje za kiks. Pověšměte si, že úmyslné kixsy řeší 6.17 Nesportovní chování (c).