



REGULAMENT DE JOC – BILA 8 (8-BALL)

Meciurile din Liga de Biliard Class Lounge se desfășoară după regulile jocului **Bila 8 (8-Ball)**, bazate pe regulamentul oficial WPA (World Pool-Billiard Association), cu adaptările prevăzute în regulamentul competiției.

1. Obiectivul jocului

Bila 8 se joacă cu 15 bile obiect și bila albă.

Bilele sunt împărțite în două grupe:

- **bile pline:** 1–7;
- **bile goale:** 9–15;
- **bila 8:** bila neagră.

Fiecare jucător trebuie să introducă legal toate cele 7 bile din grupa sa, după care poate juca bila 8.

Jucătorul care introduce legal bila 8 în buzunarul anunțat câștigă frame-ul.

2. Așezarea bilelor

Cele 15 bile sunt așezate în triunghi, cât mai compact.

Bilele din triunghi vor fi așezate ținând cont de însemnele existente pe suprafața mesei.

Bila 8 se poziționează în centrul triunghiului, imediat sub bila din vârf.

În cele două colțuri din spate ale triunghiului trebuie să se afle o bilă plină și o bilă goală.

Restul bilelor se așază aleatoriu, fără un model intenționat.

3. Stabilirea jucătorului care sparge

Prima spargere se stabilește prin **tragere la sorti**.

Apoi, spargerea **alternează între jucători la fiecare frame**, indiferent de rezultatul frame-ului precedent.

4. Spargerea

La spargere, bila albă se poziționează în spatele liniei de cap.

Pentru ca spargerea să fie legală, trebuie îndeplinită cel puțin una dintre următoarele condiții:

- să fie introdusă cel puțin o bilă obiect; sau
- minimum 4 bile obiect să atingă una sau mai multe mante.

Dacă spargerea este legală și jucătorul introduce una sau mai multe bile fără să comită fault, acesta continuă jocul.

Introducerea unei bile la spargere nu stabilește grupa jucătorului. Masa rămâne deschisă.

5. Spargere ilegală

Dacă la spargere nu intră nicio bilă și mai puțin de 4 bile obiect ating manta, spargerea este ilegală.

Adversarul poate:

1. accepta poziția bilelor și continua jocul;
2. solicita reșezarea bilelor și efectua el spargerea;
3. solicita reșezarea bilelor și permite aceluiși jucător să spargă din nou.

6. Bila 8 introdusă la spargere

Introducerea bilei 8 la o spargere legală **nu înseamnă câștigarea automată a frame-ului**.

Jucătorul care a spart poate alege:

- re poziționarea bilei 8 și continuarea jocului din poziția existentă; sau
- reșezarea tuturor bilelor și o nouă spargere.

Dacă bila 8 este introdusă la spargere și, în același timp, bila albă este introdusă în buzunar, adversarul beneficiază de opțiunile prevăzute de regulile de spargere.

7. Masa deschisă

După spargere, masa este **deschisă**, indiferent de bilele introduse la spargere.

Cât timp masa este deschisă, grupele de bile pline și goale nu aparțin încă niciunui dintre jucători.

Grupa unui jucător se stabilește numai după ce acesta introduce legal o bilă anunțată într-un buzunar anunțat, după spargere.

Din acel moment, jucătorul va juca grupa respectivă până când toate cele 7 bile sunt introduse.

Adversarul primește automat cealaltă grupă.

8. Loviturile anunțate

Bila 8 este un joc cu **lovituri anunțate**.

Pentru loviturile evidente nu este necesară anunțarea fiecărui detaliu.

În cazul unei lovituri care nu este evidentă, jucătorul trebuie să indice **bila și buzunarul** în care intenționează să o introducă.

Nu este necesară anunțarea mantelor, ricoșeurilor sau a altor detalii ale traseului.

9. Continuarea jocului

Un jucător își continuă vizita la masă atât timp cât introduce legal bile din propria grupă în buzunarul anunțat și nu comite fault.

Dacă nu introduce legal bila anunțată sau comite fault, jocul trece la adversar.

10. Lovitura legală

După stabilirea grupelor, bila albă trebuie să atingă **mai întâi o bilă din grupa proprie**.

După acest contact, trebuie să se întâmple cel puțin una dintre următoarele:

- o bilă să fie introdusă într-un buzunar; sau
- bila albă ori orice bilă obiect să atingă o mantă.

Dacă niciuna dintre aceste condiții nu este îndeplinită, lovitura reprezintă fault.

După ce jucătorul și-a introdus toate bilele din grupă, bila 8 devine bila sa obiect legală.

11. Lovituri combinate

Loviturile combinate sunt permise.

Atunci când grupele sunt deja stabilite, bila albă trebuie să atingă mai întâi o bilă din grupa jucătorului.

Cât timp masa este deschisă, pot fi folosite bile din oricare dintre cele două grupe pentru realizarea unei lovituri legale, conform regulilor jocului.

12. Lovitura de siguranță – „Safety”

Un jucător poate declara o lovitură de siguranță (**safety**).

După executarea acesteia, rândul trece la adversar, chiar dacă în urma loviturii a fost introdusă legal o bilă.

Bila introdusă în urma unei lovituri de siguranță rămâne în buzunar.

13. Bila albă introdusă în buzunar

Introducerea bilei albe în buzunar reprezintă **fault**.

Jocul trece la adversar, care primește **bila albă în mână (ball in hand)**.

14. Bila albă în mână – Ball in Hand

După un fault standard, adversarul primește bila albă în mână.

Aceasta poate fi poziționată oriunde pe suprafața de joc a mesei, cu excepția situațiilor speciale prevăzute pentru spargere.

Jucătorul poate repositiona bila albă înainte de executarea loviturii, atât timp cât nu a început efectiv lovitura.

15. Atingerea unei bile greșite

După stabilirea grupelor, bila albă trebuie să atingă mai întâi o bilă din grupa proprie a jucătorului.

Dacă bila albă atinge mai întâi o bilă a adversarului sau bila 8, înainte ca jucătorul să își fi introdus toate bilele proprii, se consideră fault.

16. Lipsa contactului cu manta

Dacă după ce bila albă lovește legal bila obiect:

- nicio bilă nu este introdusă; și
- nicio bilă de pe masă nu atinge o mantă,

lovitura reprezintă fault.

17. Bile scoase de pe suprafața mesei

Scoaterea unei bile de pe suprafața de joc reprezintă fault.

Bilele obiect obișnuite scoase de pe masă rămân în afara jocului, conform regulilor aplicabile.

Scoaterea bilei 8 de pe suprafața mesei în timpul jocului duce la pierderea frame-ului, cu excepția situațiilor speciale de la spargere.

18. Atingerea accidentală a bilelor

Atingerea sau deplasarea nepermisă a unei bile aflate în joc poate constitui fault.

Jucătorii trebuie să evite atingerea bilelor cu mâna, îmbrăcămintea, tacul sau orice alt obiect în timpul executării loviturii.

În cazul unei situații contestate, jocul se oprește și se solicită decizia organizatorului înainte de continuarea frame-ului.

19. Lovitura dublă și împingerea bilei

Lovirea de două ori a bilei albe în cadrul aceleiași loviturii (**double hit**) reprezintă fault.

De asemenea, împingerea bilei albe cu vârful tacului în locul unei lovituri normale (**push shot**) reprezintă fault.

20. Bile aflate în mișcare

Jucătorul nu poate executa următoarea lovitură până când toate bilele de pe masă nu s-au oprit complet.

Executarea unei lovituri cât timp o altă bilă se află încă în mișcare reprezintă fault.

21. Poziția jucătorului

În momentul executării loviturii, jucătorul trebuie să aibă cel puțin un picior în contact cu podeaua.

Nerespectarea acestei reguli reprezintă fault.

22. Bila 8

Un jucător poate încerca introducerea bilei 8 numai după ce toate bilele din grupa sa au fost introduse.

Pentru bila 8 trebuie anunțat buzunarul în care aceasta va fi introdusă.

Introducerea legală a bilei 8 în buzunarul anunțat câștigă frame-ul.

23. Pierderea frame-ului

Jucătorul pierde frame-ul dacă:

- introduce bila 8 și comite fault în aceeași lovitură;
- introduce bila 8 înainte de a elimina toate bilele din grupa proprie;
- introduce bila 8 într-un alt buzunar decât cel anunțat;
- scoate bila 8 de pe suprafața mesei.

Aceste situații nu se aplică în același mod spargerii, pentru care există reguli speciale.

24. Bile introduse accidental

O bilă care intră într-un buzunar fără să fie bila anunțată nu este în mod normal repusă pe masă.

Dacă lovitura anunțată nu a fost realizată legal, rândul jucătorului se încheie, chiar dacă o altă bilă a intrat accidental.

25. Situație de blocaj

Dacă ambii jucători ajung într-o situație în care continuarea jocului nu mai este posibilă fără pierderea intenționată a frame-ului sau fără modificarea semnificativă a poziției și situația este declarată blocată conform regulilor, frame-ul se reia.

Bilele sunt reasezate, iar jucătorul care a efectuat spargerea inițială sparge din nou.

26. Joc nesportiv

Sunt interzise comportamentele care afectează intenționat desfășurarea normală a jocului, inclusiv:

- distragerea intenționată a adversarului;
- mutarea intenționată a bilelor;
- executarea intenționată a unui fault grav;
- intervenția asupra echipamentului;
- comportamentul agresiv sau lipsit de respect;
- întârzierea intenționată și nejustificată a jocului.

În funcție de gravitatea situației, organizatorul poate aplica avertisment, pierderea frame-ului, pierderea meciului sau eliminarea din competiție.

27. Situații neprevăzute și litigii

În cazul unei situații neclare sau al unui dezacord între jucători, **jocul trebuie oprit înainte de executarea următoarei lovituri.**

Jucătorii vor solicita intervenția organizatorului sau a persoanei desemnate de acesta.

Decizia organizatorului este definitivă pentru desfășurarea competiției.

Situațiile care nu sunt prevăzute expres în prezentul regulament vor fi soluționate prin raportare la regulile oficiale WPA pentru Bila 8 (8-Ball).

28. Acceptarea regulamentului

Prin înscrierea în Liga de Biliard Class Lounge, fiecare participant confirmă că a luat la cunoștință și acceptă regulamentul competiției și prezentul regulament de joc.