



Аматорски лиги за билиард и снукър



ОФИЦИАЛНИ ПРАВИЛА
ACTION SNOOKER

Съдържание

- 2** Описание
- 3** Позициониране на топките
- 3** Топка за игра
- 4** Начин на игра
- 5** Край на фрейм или мач
- 5** Отиграване при топка в ръка
- 6** Уцелване на две топки
едновременно
- 7** Връщане на Цветните топки
по местата им
- 7** Фалове
- 10** Патова ситуация
- 10** Предаване на фрейм

Правила: Action Snooker

Action Snooker е разновидност на играта снукър, въведена от лигите Game Masters, с цел да направи играта по-интересна и по-достъпна за по-голям брой играчи. Правилата представени по-долу са до голяма степен еднакви с тези на оригиналната игра снукър, но съществуват някои съществени промени, които допринасят за по-динамични фреймове.

1. Описание

Всеки играч използва една и съща топка-бияч, която е бяла на цвят. На масата има 12 прицелни топки – шест Червени, като всяка от тях има стойност 1 точка, както и 6 Цветни топки: жълта - 2 точки, зелена - 3 точки, кафява - 4 точки, синя - 5 точки, розова – 6 точки и черна – 7 точки. Когато играч е на ход, то той осъществява попадения, като вкарва Червени и Цветни топки, редувайки ги, докато всички Червени не бъдат извън игралното поле. След това Цветните биват вкарвани последователно във възходящ ред. Точките, отбелязани при попадение, се прибавят към резултата на играча, който е ход. Наказателни точки от фалове, се прибавят към резултата на противниковия играч. Победител в даден фрейм е играчът с по-висок резултат след завършването му.

Всеки играч - участник в лигите на Game Masters по Action Snooker има ранг, определящ нивото му на опит. Преди началото на всеки фрейм, играчът с по-нисък ранг получава хендикап точки, които се прибавят към резултата му, след което играта започва от получилия се резултат.

2. Позициониране на топките

В началото на всеки фрейм топката-бияч трябва да бъде изиграна от D-зоната на масата, а прицелните топки са разположени на масата, както следва:

Червените топки формират плътен, равноностранен триъгълник, като Червената топка на върха е разположена на мислената централна линия на масата, над Точката на пирамидата, възможно най-близо до Розовата топка, но без да я докосва, докато основата на този триъгълник е в посока на горния борд и е успоредна на него.

Шестте Цветни топки са разположени на точките, предназначени за всяка една от тях. Четири от точките са изобразени на мислената централна линия по дължината на масата. Основната точка, предназначена за черната топка, е най-близо до горния борд върху мислената централна линия на масата. Централната точка за синята топка се намира по средата на мислената централна линия на масата. Точката за розовата топка се намира по средата между централната точка и горния борд на мислената централна линия на масата. Точката на средата на болк линията (линията в долния край на масата) е предназначена за кафявата. Има още 2 точки в ъглите на D-зоната. Гледано откъм долния борд, точката вдясно е предназначена за жълтата топка, а тази в ляво за зелената.

3. Топка за игра

Всяка топка, която може да бъде ударена без нарушение на правилата от топката-бияч при първото ѝ съприкосновение с друга топка или всяка топка, която не

може да бъде ударена по този начин, но може да бъде вкарана, е топка за игра.

4. Начин на игра

Играчите определят реда на игра чрез жребий, удар лаг или по друг начин, с който всички са съгласни. Победителят има право да определи кой да играе пръв. Играчът, извършващ разбиващ удар, се сменя във всеки фрейм.

Ако Червена топка попадне в джоб, след легален контакт, същият играч отново е на ход и топка за игра е Цветна топка, избрана от него. Ако Цветната попадне в джоб, то тя се връща на точката си. Ако е възможно, брейкът продължава с последователни попадения на редуващи се Червени и Цветни топки, докато Червените на масата не свършат и последното попадение на Червена топка се комбинира с Цветна топка. След това Цветните топки стават топки за игра във възходящ ред.

Ако играчът на ход не извърши попадение, то той е длъжен да напусне масата без необосновано забавяне. Следващият удар се изиграва от мястото, на което топката-бияч е преминала в състояние на покой или от ръка, ако топката-бияч е напуснала масата.

Ако, която и да е от топките попадне в джоб, отскочи оттам и се върне на игралното поле, то тя не се счита за попадение. Играчът на ход не получава компенсация, ако това се случи поради препълване на джоба.

5. Край на фрейм или мач

Когато Черната е единствената прицелна топка, останала на масата, фреймът приключва, когато някой от играчите извърши попадение или направи фал. Изключение са случаите, в които разликата в резултата е повече от седем точки. Ако след отбелязването на черната топка резултатът е равен, то тя се връща на мястото си, а играчите определят чрез жребий кой да бъде следващият играч на ред. Играчът на ход изпълнява удар от D-зоната и играта продължава, като следващото попадение или фал води до край на фрейма.

Играчите изиграват брой фреймове според формата на състезанието и победител в мача е този, който пръв достигне до определения за него брой.

6. Отиграване при топка в ръка

Една от основните разлики при Action Snooker е, че след фал, противникът на играча, който го е извършил, получава топка в ръка, предоставяща му възможност да постави топката-бияч на всяка позиция на масата, стига тя да не се допира до други топки и да я отиграе без значение от посоката на удара. Изключение прави първият разбиващ удар във всеки фрейм, както и първият удар по черна топка, която е била върната на масата след равенство в резултата.

При Action Snooker правилото за пропуск (miss) след фал не съществува и играчите не могат да бъдат връщани да играят от предходни ситуации, както в правилата на оригиналната игра снукър.

7. Уцелване на две топки едновременно

Две топки, различни от две Червени, не бива да бъдат уцелвани едновременно при първото съприкосновение на топката-бияч с тях. Ако това се случи се присъжда фал и опонентът получава топка в ръка.

8. Връщане на Цветните топки по местата им

Всяка Цветна топка, която е попаднала в джоб или изкарана извън масата, се връща на мястото си преди следващия удар да бъде направен, като това продължава до последното ѝ попадение. Ако Цветна топка трябва да бъде върната на масата, но собствената ѝ точка е заета, то тя се поставя на свободната точка с най-висока стойност. Ако повече от една Цветни топки трябва да бъдат възстановени, а собствените им позиции са заети, то топката с по-висока стойност има предимство при позиционирането. Ако всички точки са заети, то Цветната топка се поставя възможно най-близо до собствената си точка, между нея и най-близката част на горния борд. Във всички случаи Цветна топка, върната на масата, не бива да се докосва до друга топка.

Опонентът на играч, извършил попадение с цветна топка, има задължението да върне цветната топка на мястото ѝ. Ако играчът на ход не изчака връщането на топката, преди да извърши следващия си удар, това се счита за фал. Ако цветна топка не бъде върната на мястото си след попадение, тя се връща на масата веднага след като пропускът бъде забелязан без да се присъждат фалове или наказателни точки. Ако възникнат спорни или деликатни ситуации, играчите трябва да повикат организатора на лигата или трето лице,

неутрално спрямо двата отбора, което да върне топката на масата вместо тях.

9. Докосваща се топка

Ако топката-бияч докосва топка след края на удар, играчът на ход трябва да отиграе топката-бияч, без да помръдне докосващата се топка или това се счита за фал. Ако топката-бияч се докосва до топка за игра, то се счита, че играчът вече е осъществил контакт с топка за игра и няма нужда да осъществява такъв с друга топка. Ако топката-бияч се докосва до топка, която може да бъде топка за игра, то играчът трябва да обяви намерението си по коя топка ще играе.

10. Фалове

При извършване на фал, опонентът на играча получава 4 точки, освен ако фалът не е бил извършен по топка с по-голяма точкова стойност. Тогава фалът е със стойност равна на точките, които носи топката, по която е бил извършен фал.

10.1 Всяка ситуация, при която топката-бияч попадне в джоб или се окаже извън игралната повърхност на масата.

10.2 Неуспешно извършване на първоначален контакт с топка за игра. Топка за игра е червена, ако до момента топка за игра не е била отбелязана или последната отбелязана топка е била цветна, чието попадение е било в резултат на комбинация с

отбелязването на предишна червена; обявена цветна, ако предишната отбелязана топка е била червена.

При спорни ситуации опонентът на играча, извършващ изстрел, има право да го помоли да изчака извикването на трето неутрално лице, което да наблюдава изстрела и да има финалната дума за резултата от него.

Ако трето неутрално лице не е извикано, играчът, извършил изстрела има финалната дума при обявяването на резултата от него.

Ако дадено лице или отбор бъде често замесено в подобни спорни ситуации, при които не е извикано трето неутрално лице, което да има финалната дума за резултата от даден изстрел, лицето или отборът, може да бъде дисциплинарно наказан от администрацията на лигата.

10.3 Ако след удар, в джоб попадне топка, която не е била топка за игра - червена или необявена цветна, ако играчът е извършвал удар по цветна или цветна, ако играчът е извършва удар по червена.

10.4 Удари масе и удари с отскок са позволени само ако правилата на заведението, в което се провежда мачът, ги разрешава. Извършването на тези удари, при забрана от заведението, се счита за фал. Ако играчът иска да изпълни подобен удар, но не е сигурен дали той е разрешен, то той има право да попита съответните упълномощени лица, за да получи необходимата му информация.

10.5 Получаването на нелегална помощ или съвети, по време на мач, се счита за фал.

10.6 Ако топката-бияч случайно бъде докосната или преместена, при каквато и да е ситуация, това се счита за фал.

За фал не се счита случайното докосване или преместване, на която и да е друга топка, освен ако в резултат на това преместване не бъде докосната или преместена и топката-бияч.

Ако топка, различна от топката-бияч, бъде преместена по време на изстрел, опонентът трябва да върне тази топка на оригиналната ѝ позиция след приключване на изстрела и след като всички топки на масата са спрели да се движат.

Ако топка, различна от топката-бияч, бъде преместена преди извършването на изстрел, опонентът трябва да върне тази топка на оригиналната ѝ позиция, преди играчът да извърши изстрел.

Изключение е ситуацията, при която докосната топка докосне или премести топката-бияч. В тази ситуация е извършен фал и докоснатите топки не се връщат на оригиналните им позиции.

10.7 Ако след изстрел топката-бияч не докосне топка или докосне топка, с която играчът няма право да играе.

10.8 Преди да бъде извършен изстрел, всички топки на масата трябва да са в състояние на покой. Ако изстрел бъде извършен преди всички топки на масата са спрели да се движат, това се счита за фал.

10.9 При ситуация топка в ръка, играчът, който вдига топката-бияч от масата или я поставя на нея, трябва да бъде много внимателен да не докосне друга топка, тъй като това се счита за фал. Играчът е единственият човек, който има право да пипа и поставя топката-бияч на масата при ситуация топка в ръка - треньор или съотборник няма правото да прави това дори и по време на прекъсване (таймаут).

10.10 Играчът извърши нелегален изстрел, при който върха на щеката докосне топката-бияч повече от веднъж или играчът извърши изстрел с добуване.

11. Патова ситуация

Ако на масата се получи патова ситуация, при която играчите извършват подобни удари, без положението на топките да се променя съществено в продължение на няколко последователни удара, то фреймът може да бъде рестартиран само при условие, че и двамата играчи се съгласят това да се случи.

12. Предаване на фрейм

Ако разликата в точките в даден фрейм е по-голяма от максималния брой точки, който може да бъде реализиран с наличните на масата топки, играчът изоставящ в резултата има право да предаде фрейма и да поиска започването на следващ такъв. Противникът му има право да откаже това и да продължи играта.



www.gamemasters.eu

Аматьорски Спортни Лиги
организатор на лигите Game Masters
info@gamemasters.eu