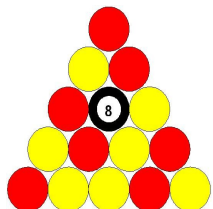


# Pravidlá hry BLACKBALL - skrátene

(podľa World Pool Billiard Association)

1. **Blackball** sa hrá v športovom duchu s dodržiavaním pravidiel fair-play.
2. **Ciel hry.** Hráč, ktorý prvý potopí svoju skupinu gulí (červených alebo žltých) a potom právoplatne potopí čiernu guľu, vyhráva hru.
3. **Usporiadanie gulí pri rozraze.** Tak ako znázorňuje obrázok:



4. **Rozraz.** Pri rozraze sa biela guľa zahrá z ľubovoľného miesta v záhlaví (baulk) smerom na trojuholník cieľových gulí. Záhlavie je plocha stola ohraničená čiarou (baulk-line). Rozraz je právoplatný, ak aspoň dve cieľové gule prejdú pomysleným stredom stola alebo aspoň jedna cieľová guľa je potopená. Po chybnom rozraze získava súper výhodu voľnej gule (free-ball) a druhého pokusu (next visit). Biela guľa môže byť zahraná z miesta kde leží alebo zo záhlavia.
5. Ak je biela zahrávaná "zo záhlavia" môže byť hraná ľubovoľným smerom.
6. Ak je pri rozraze potopená čierna guľa, ten istý hráč rozraz opakuje.
7. **Pridelenie skupiny gulí.** Skupiny gulí nie sú pridelené a stôl zostáva "otvorený":
  - a) pri rozraze
  - b) po faule
  - c) ak je hraná voľná guľa po faule
  - d) po kombinačnom strku, keď padnú gule oboch skupín

Po rozraze je stôl otvorený a hráč môže hrať gule z oboch skupín.

Ak hráč potopí guľu alebo gule jednej skupiny (červených alebo žltých) bez faulu, je mu táto skupina pridelená počas trvania framu. Súperovi je potom pridelená druhá skupina gulí.

8. **Pokračovanie hry.** Ak je v priebehu hry guľa potopená právoplatným strkom, hráč pokračuje v hre nasledujúcim strkom.
9. **Dotýkajúce sa gule.** Ak sa biela guľa dotýka cieľovej gule z pridenej skupiny, hrá hráč strk smerom od dotýkajúcej sa gule a podmienka kontaktu s cieľovou guľou sa považuje za splnenú. Hráčovi stačí dotknúť sa bielou alebo ľubovoľnou inou guľou mantinelu a považuje sa to za právoplatný strk.
10. **Kombinačný strk.** Dve alebo viac cieľových gulí môže byť potopených naraz jedným strkom. Pri kombinačnom strku je dovolené:
  - a) dotknúť sa gule z vlastnej skupiny a potopiť gule oboch skupín,
  - b) kontaktovať a potopiť poslednú guľu z vlastnej skupiny a čiernu guľu, čo znamená výhru framu,
  - c) kontaktovať čiernu guľu, za predpokladu, že hráč potopil všetky gule svojej skupiny, a potopiť čiernu guľu spolu s guľou súperovej skupiny, čo tiež znamená výhru framu.
11. **Gule vypadnuté zo stola.** Faulom je, ak guľa vypadne zo stola. Vypadnuté gule sa vracajú na stôl, pričom biela sa vracia na ľubovoľné miesto do záhlavia a cieľové gule sa postaví na čierny bod.
12. **Guľa dotýkajúca sa mantinelu.** Ak sa cieľová guľa dotýka mantinelu, kontaktovaním tejto gule bielou guľou ešte nie je splnená podmienka kontaktu s mantinelom.

## Pravidlá hry BLACKBALL - skrátene

(podľa World Pool Billiard Association)

13. **Ukončenie framu.** Frame je ukončený, ak je čierna guľa potopená právoplatným strkom.
14. **Fauly.** Faulom je:
  - a) potopenie bielej gule,
  - b) potopenie súperovej gule, bez súčasného potopenia gule z vlastnej skupiny,
  - c) neprávoplatný strk,
  - d) preskočenie gule bielou guľou,
  - e) pretlačený strk,
  - f) dotknutie sa bielej gule inak, než špičkou tága,
  - g) hra mimo poradia,
  - h) dvojdotyk,
  - i) zahranie strku, bez kontaktu aspoň jednej nohy s podlahou,
  - j) dotknutie sa gule telom, oblečením, atď.
15. **Definícia právoplatného strku.** Aby hráč zahral právoplatný strk, musí bielou guľou ako prvú kontaktovať guľu vlastnej skupiny a potom buď:
  - a) potopiť aspoň jednu guľu z vlastnej skupiny,
  - b) alebo dosiahnuť zásah mantinelu bielou alebo ľubovoľnou inou guľou.
16. **Snooker.** Hráč je "v snookri" ak ani jednu guľu, na ktorú môže právoplatne hrať, nemôže zasiahnúť do oboch krajných polôh. V tejto situácii stačí, aby bielou guľou kontaktoval guľu, na ktorú môže právoplatne hrať. Nie je potrebné splniť podmienku dodatočného kontaktu gule s mantinelom.
17. **Penalizácia faulu.** Ak sa hráč dopustí faulu, končí jeho nábeh a jeho súper získava možnosť hrať voľnú guľu (free-ball) plus druhý pokus (next visit).
18. **Voľná guľa (free-ball) po faule.** Stôl je otvorený a hráč môže zahrať voľný strk na ľubovoľnú guľu bez penalizácie. Znamená to, že môže:
  - a) hrať alebo potopiť ľubovoľnú súperovu guľu,
  - b) hrať kombinačný strk tak, že zahrá na súperovu guľu a potopí guľu svojej skupiny, alebo zahrá na svoju guľu a potopí guľu súperovej skupiny,
  - c) hrať na čiernu guľu a potopiť svoju guľu alebo guľu súperovej skupiny
  - d) hrať na čiernu guľu, ale nesmie ju potopiť, s výnimkou prípadu, že na čiernu môže právoplatne hrať.
19. **Biela guľa môže byť po faule** odohraná z miesta kde leží, alebo premiestnená na ľubovoľné miesto do záhlavia.
20. **Strata framu.** Hráč prehráva frame, ak potopí čiernu guľu strkom, v ktorom sa dopustí faulu.

*Skrátene pravidlá Blackballu nie sú kompletnými pravidlami a neobsahujú postup riešenie všetkých situácií, ktoré v hre môžu nastať.*