Pravidla - Pyramida

Cíl hry

Dostat jako první 8 koulí do kapsy.

Použité koule

Ruská pyramida se hraje se 16 koulemi, přičemž každá může být hrací, nebo hraná koule. Průměr koule 68 mm

Základ hry

Je možné hrát jakoukoliv kouli do jakékoliv. Není povinností hráčů hlásit koule. Je-li strk proveden bez faulu, počítají se všechny koule v kapsách.

Winnings back

Winnings back je čistě pasivní strk, kdy není cílem utopení koule do kapsy.

Jako korektní je uznáván v těchto případech:

1. Jestliže alespoň jedna koule přejede středovou čáru a dotkne se protilehlého krátkého mantinelu nebo koule stojící těsně u mantinelu a nebo tak usměrní jinou kouli.

2. Jestliže středovou čáru přejeli dvě koule (cue ball a hraná koule).

3. Nebo je-li výsledkem korektního strku, že se jedna z koulí odrazí od mantinelu a dojde na dru
hý mantinel (nebo odrazí na mantinel jinou kouli).

Při těchto metodách hraní winnigs back není hra cue ball do koule, dotýkající se mantinelu považována za kontakt s mantinelem.

Strky

Strk do cue ball může být proveden pouze kůží na špici tága a během celé doby strku musí mít hráč alespoň jednu nohu na podlaze. Hráč je postihován za každý jiný způsob provedení.V momentě strku musí být všechny koule na stole bez pohybu. Během strku se kůže tága nesmí dotknout cue ball dvakrát. Je zakázáno používat tlačené strky a tzv. prostrky. Na kouli, která je přilepena na cue ball, je možno hrát podle základních pravidel pro kapsový kulečník.

Nastavení koulí a začátek hry

Na začátku každé hry je 15 koulí uspáno v trojúhelníku tak, že přední koule pyramidy je umístěna na zadní bod a základna pyramidy je rovnoběžná se zadním krátkým mantinelem Hra začíná, jakmile rozhodčí umístí koule pro otevírací rozstřel.

Losování o break

Každý hráč si vezme jednu kouli.S koulí " v ruce " se postaví do paty stolu. Kouli, po signálu rozhodčího, odehraje směrem na protilehlý krátký mantinel tak, aby se vrátila co nejblíže k zadnímu krátkému mantinelu. Komu se podaří býti nejblíže, získává právo rozstřelu. Automatická prohra losování :

1. Koule se dotkne zadního mantinelu.

2. Koule přejede na polovinu soupeře.

3. Koule spadne do kapsy nebo vyskočí ze stolu.

4. Koule se dotkne dlouhého mantinelu.

Jestliže se oba hráči proviní proti těmto pravidlům a nebo se obě koule zastaví ve stejné vzdálenosti od zadního mantinelu, je losování opakováno. Při dalších breacích se hráči střídají. V případě poslední hry, která je rozhodující, se provádí losování znovu.

Otevírací break

Otevírací break je definován jako strk s cue ball v ruce kdekoli za " home line ". Všechny koule, za předpokladu korektního strku, které spadly do kapes se započítávají. Není-li splněna podmínka korektního strku, má soupeř právo umísti cue ball kamkoliv do " home ". O cue ball se řekne, že " je ve hře ", jakmile přejede přes home line a dotkne se hrané koule, která leží na desce stolu. Jestliže se hráči nepodaří odehrát cue ball z " home " a nebo nezasáhne žádnou hranou kouli, je break opakován.

Soupeř ve hře

Soupeř se dostává do hry, jakmile se hráči nepodařilo utopit hranou kouli a nebo se nějak provinil proti pravidlům. Soupeř musí hrát z pozice na stole, má však právo přenechat hru na hráči (po faulu).

Zvláštní případy hry do kapes

Pro všechny případy neproduktivní hry, nejsou-li splněna pravidla pro winnigs back, je strk považován za korektní v těchto případech:

1. Hraná koule se dotkla al
espoň jedné z čelistí kapsy.

2. Hraná koule se dotkla mantinelu v " pocket zone " (68 mm) od čelistí kapsy.

3. Hraná koule se zastavila ne dále než 136 mm od okraje kapsy (měřeno na střed koule).

Vyskočené koule

Koule, které opustí desku stolu (skončí na mantinelu, podlaze apod.), jsou brány za vyskočené koule. Všechny koule, které předcházely vyskočení hrané koule ze stolu a byly utopeny do kapes, se započítávají. Vyskočená koule ze stolu se vrací na desku až po skončení strku hráč není nijak postižen. Vyskočí-li však ze stolu cue ball je hráč pokutován a utopené koule se mu nezapočítávají.

Opětné nastavení koulí

Všechny nesprávně utopené neb vyskočené koule jsou opět nastaveny na desku stolu. Jsou umísťovány na zadní bod. Je-li tento bod obsazen, koule je umístěna co nejblíže bodu na kolmici ke krátkému mantinelu. Koule se vzájemně nedotýkají. (Dotýkají se pouze v případě, jsou-li nastavovány současně). Není-li možnost postupovat dle předešlého pravidla, umístí se koule na středový bod.

Pokuty

Koule jsou odebrány hráči za každý faul. Nemá-li hráč na svém kontě žádné utopené koule, jsou postihy aplikovány s prvními koulemi v kapsách.

Fauly jsou následující situace:

1. Cue ball se nedotkla žádné hrané koule

2. Cue ball vyskočila ze stolu

3. Je-li zahájen další strk
   dříve, než se koule na stole zastavily

4. Dotyk hrané koule před, během i po strku pomocí oblečení tága, podpory pod tágo, křídou atd. (samozřejmě mimo kůže na tágu, která je pro tyto účely dělaná).

5. Nekorektní odehrání cue ball

6. Jestliže se ani jedna hráčova noha nedotýká podlahy během strku

7. Použití prostrku či tlačeného strku

8. Nesprávné zahrání winnings back

9. Při špatném rozstřelu. (Hráč nerozstřeluje z “home”)

Je-li při jednom strku zahráno více faulů, je započítáván pouze jeden. Koule utopené s faulem se nezapočítávají a jsou vráceny zpět do hry podle pravidel.

Specifikace součástí ruského kulečníku

Průměr koule 68 mm

Váha koule 290 g

Délka tága 1500-1600 mm

Váha tága 650-700 g

Průměr kůže 12 – 14 mm

Délka hrací plochy 3550 mm

Šířka hrací plochy 1770 mm

Šířka rohových kapes 74 – 76 mm

Šířka středových kapes 80 – 82 mm

Poloměr zaoblení mantinelů u rohu 5 mm

U středu 10 mm

Úhel čelistí rohové kapsy 85 stupňů

Úhel čelistí středové kapsy 125 stupňů

Sklon mantinelů 80 stupňů

Výška mantinelů 41 – 42 mm