

Pravidla pool 10-ball

9. Desítka

9.1 Určení rozstřelu

9.2 Stavění koulí pro desítku

9.3 Řádný rozstřel

9.4 Druhý strk po rozstřelu – push-out

9.5 Hlášené strky a potápění koulí

9.6 Jistota

9.7 Nesprávně potopené koule

9.8 Pokračování hry

9.10 Nastavování koulí

9.11 Závažné fauly

9.12 Pat

9. Desítka

Desítka je hra s hlášenými strky, hraná s bílou koulí a s barevnými koulemi, číslovanými od 1 do 10. Koule jsou hrány ve vzestupném numerickém pořadí, přičemž nejnižší číslovaná koule musí být kontaktována bílou koulí pro vznik řádného strku. Pokud je koule č.10 potopena při řádném rozstřelu, bude nastavena zpět na stůl s tím, že hráč pokračuje v náběhu. Pro strk může být hlášena pouze jediná koule s výjimkou rozstřelu, při němž nemůže být nahlášena žádná koule (viz 9.5 Hlášené strky a potápění koulí).

9.1 Určení rozstřelu

Hráč, který vyhrál rozehráni o rozstřel, rozstřeluje jako první (viz 1.2 Rozehráni o pořadí). Běžným formátem je střídavý rozstřel (s ohledem na Směrnice 15, Následující rozstřely).

9.2 Stavění koulí pro desítku

Barevné koule jsou stavěny co nejtěsněji k sobě do trojúhelníkového tvaru, s koulí č.1 v čele trojúhelníku a na zadním bodu stolu a s koulí č.10 ve středu trojúhelníku. Ostatní barevné koule budou umístěny v trojúhelníku bez účelového nebo záměrného rozmístění (viz Směrnice 4, Stavění a naklepání koulí).

9.3 Řádný rozstřel

Při rozstřelu se uplatňují následující pravidla:

- (a) rozehrává se z ruky v záhlaví;
- (b) nedojde-li k potopení žádné koule, alespoň čtyři barevné koule musejí dojít na mantinel; jinak jde o foul (viz Směrnice 17, Požadavky na rozstřel)

9.4 Druhý strk po rozstřelu – push out

Pokud nebyl při rozstřelu zjištěn žádný foul, rozstřelující hráč může zvolit push-out pro svůj následující strk. Toto své rozhodnutí musí hráč sdělit rozhodčímu, a tím pro tento strk zruší platnost pravidel 6.2 Chybná první koule a 6.3 Bez mantinelu po kontaktu. Pokud při provedení push-outu nebyl zjištěn žádný foul, určuje soupeř, kdo bude hrát jako další. Koule č.10, potopená při push-outu, se bez penalizace vrátí na zadní bod.

9.5 Hlášené strky a potopené koule

Kdykoliv se hráč na strku pokouší potopit kouli, je požadováno, aby hlásil strky; zamýšlená koule a kapsa musejí být označeny pro každý strk, pokud to není zřejmé. Podrobnosti strku, jako jsou zásahy mantinelu nebo kontakt či potopení jiných koulí, jsou nepodstatné.

Aby rozhodčí strk započítal, musí být přesvědčen, že byl proveden zamýšlený strk, takže pokud je tu možnost záměny při karambolech, kombinacích a podobných strcích, měl by hráč na strku označit kouli a kapsu. Pokud si rozhodčí nebo soupeř nejsou jisti míněným strkem, mohou si hlášení vyžádat.

9.6 Jistota

Hráč na strku po uskutečnění rozstřelu může kdykoliv během hry ohlásit „jistotu“, která mu dovoluje hrát na kouli v pořadí a bez jejího potopení ukončit svůj náběh. Když ovšem hráč na strku kouli v pořadí potopí, střídající hráč má na výběr hrát strk jak leží, nebo vrátit strk soupeři (viz 9.7 Chybně potopené koule, které platí i při jistotách).

9.7 Chybně potopené koule

Pokud hráč netrefí zamýšlenou kouli a kapsu, a potopí hlášenou kouli do nesprávné kapsy nebo potopí jiné koule, jeho náběh končí a střídající hráč má na výběr hrát strk z dané pozice nebo vrátit strk soupeři.

9.8 Pokračování hry

Pokud hráč na strku řádně potopí hlášenou/předeepsanou kouli (s výjimkou push-outu, viz 2.4 Druhý strk po rozstřelu – push-out), pak všechny dodatečně potopené koule zůstávají potopené (s výjimkou koule č.10; viz 9.9 Nastavování koulí) a hráč na strku pokračuje dalším strkem. Pokud při libovolném strku řádně potopí hlášenou kouli č.10 (s výjimkou push-outu), vyhrává hru. Pokud hráč hlášenou kouli nepotopí nebo fauluje, hra přechází na soupeře. Nedošlo-li k faulu, je střídající hráč povinen hrát bílou kouli z pozice, zanechané protihráčem.

9.9 Nastavování koulí

Pokud je koule č.10 potopena při faulu, push-outu nebo během rozstřelu, nebo potopena jako nehlášená koule, případně chybou do jiné kapsy nebo také vyražena ze stolu, je následně nastavena zpět na stůl (viz 1.4 Nastavování koulí). Žádná jiná barevná koule se nikdy do hry nevrací.

9.10 Běžné fauly

Pokud hráč na strku způsobí běžný faul, hra přechází na jeho soupeře. Soupeř rozehrává z ruky a bílou kouli může přitom umístit kamkoliv na hrací plochu (viz 1.5 Hra z ruky).

Za běžné fauly jsou pokládány následující situace:

6.1 Potopení nebo vyražení bílé ze stolu

6.2 Chybná první koule (první zasaženou koulí při každém strku musí být nejnižší očíslovaná koule, přítomná na stole)

6.3 Bez mantinelu po kontaktu

6.4 Bez doteku nohy s podlahou

6.5 Vyražená koule ze stolu (pouze koule č.10 se vrací na stůl)

6.6 Dotek koule

6.7 Dvojdotek / spící koule

6.8 Prostrk

6.9 Koule v pohybu

6.10 Vadné umístění bílé

6.12 Tágo na stole

6.13 Hra mimo pořad

6.15 Pomalá hra

9.11 Závažné fauly

Za 6.14 Tři následné fauly je trestem ztráta rozehrané hry

Za 6.16 Nesportovní chování zvolí rozhodčí trest, odpovídající podstatě prohřešku

9.12 Pat

Po výskytu patu zahraje původně rozstřelující hráč nový rozstřel (viz 1.12 Pat)