

Pravidla pool 8-ball

4. 8-ball = "Osmička" (Standardní světová pravidla)

Používají se standardní pravidla Pocket kulečnicku, pokud se zde nestanoví výslovně jinak.

4.1 Cíl hry.

8-ball je hra s oznamováním, která se hraje s 15 očíslovanými barevnými koulemi a s bílou koulí. Jeden hráč hraje s koulemi ve skupině 1 - 7 (plné), zatímco soupeř hraje s koulemi 9 - 15 (půlené). Hráč, který nejdříve korektním způsobem a postupem vnoří koule své skupiny a potom kouli "8", ten vyhrává hru.

4.2 Oznámení.

Při hře s oznámením se nemusí oznamovat zřejmé koule do kapsy. Soupeř má právo se poptat, která koule se bude hrát do kapsy, pokud v tom nemá jistotu. Strky přes mantinely a kombinační strky se nepovažují za zřejmé a musí se (koule a kapsy) oznamovat. Při oznamování není nikdy nutné podávat podrobnosti, jako je počet mantinelů, karambolů a tak dále. Veškeré koule, vnořené faulem, zůstávají v kapsách, ať patří hráči nebo soupeři. Při otevíracím strku není potřeba nic oznamovat. Hráč zůstává u stolu, pokud otevíracím strkem korektně vnořil kouli.

4.3 Stavba koulí.

Koule se staví pomocí trojúhelníku, nejpřednější koule trojúhelníku leží na zadním bodě a na zadních okrajích jsou právě jedna koule plná a jedna půlená.

4.4 Střídavé právo podání.

Vítěz rozstrku má možnost otevřít první hru. V průběhu jednotlivých soutěžních zápasů se právo rozstřelu mění po každé hře. (Hráč může svoje právo podání kdykoliv odevzdat svému soupeři.).

4.5 Faul při skákavém strku (Jumpshot) a při horním strku (Kopfstoß).

Pokud je v platnosti pravidlo "Faul jen s bílou", pokud hru nevede žádný rozhodčí, potom musí hráč vědět, že se považuje za faul, pokud během skákavého strku, obloukového strku nebo horního strku se dostane do pohybu koule, na kterou se nemá hrát, následkem pokusu hrát přes ní nebo okolo ní (je jedno, zda se koule uvede do pohybu rukou, tágem, pomocným tágem, nebo prostrčením).

4.6 Korektní otevírací strk (definice).

Pro uskutečnění korektního otevíracího strku musí otevírající

hráč (s opravou polohy v čelním poli) buďto (1) vnořit kouli nebo

(2) nejméně čtyři barevné koule nechat naběhnout na mantinel. Pokud

by k tomu nedošlo, potom se dopustil faulu a soupeř může (1)

přijmout takovou polohu a hrát dál nebo (2) nechat koule znovu

postavit a sám uskutečnit otevírací strk, nebo nechat soupeře tento

strk zahrát.

4.7 Bílá padne při korektním otevíracím strku.

Pokud hráči při korektním otevíracím strku padne bílá koule, (1) všechny vnořené barevné koule zůstávají v kapsách (s výjimkou koule "8", viz pravidlo 4.7), (2) vznikne faul a

(3) stůl je otevřený.

UPOZORNĚNÍ: Soupeř má opravu polohy v čelním poli a nemůže přímo hrát na žádnou kouli, která se v čelním poli nachází, ledaže by bílá koule nejdříve opustila čelní pole a potom se tam vrátila zpět k zasažení koule. (Pokud by bílá koule při jinak korektním strku padla do kapsy nebo vyskočila ze stolu, nemůže hráč nechat nic znovu nastavit.).

4.8 Barevná koule vyskočí při otevíracím strku ze stolu.

Pokud hráč při jeho otevíracím strku zahraje barevnou kouli ze stolu, je to faul a soupeř může (1) přijmout polohu koulí a hrát dál nebo (2) položit bílou kouli do čelního pole. (Viz rovněž pravidlo 4.18).

4.9 Koule "8" padne při otevíracím strku.

Pokud se během otevíracího strku vnoří koule "8", tak může rozstřelující hráč požadovat nové nastavení nebo nové nasazení "8" a sám tak hraje dál. Pokud při otevíracím strku padnou bílá koule a koule "8", potom může soupeř nechat nově nastavit nebo nově nasadit "8" a dál hraje z čelního pole.

4.10 Otevřený stůl (definice).

Stůl je "otevřený", pokud ještě nejsou skupiny koulí (plné a půlené) přidělené hráčům. Pokud je stůl otevřený, povoluje se pomocí půlené koule vnořit plnou a naopak. Upozornění: bezprostředně po uskutečnění otevíracího strku je stůl nadále otevřený. Pokud je stůl otevřený, povoluje se pomocí plné nebo půlené koule nebo pomocí koule číslo "8" vnořit oznámenou plnou nebo půlenou kouli. Pokud je stůl otevřený a první zahraniou koulí je "8", potom nelze vnořit žádnou plnou nebo půlenou kouli ve prospěch hráče. Hráč potom odevzdá náběh. Veškeré vnořené koule zůstávají v kapsách. Následující hráč přichází ke stolu a volí svou číselnou řadu. Při otevřeném stolu zůstávají veškeré nekorektně vnořené koule v kapsách. (Pokud hráč vnořil všechny koule jedné barvy z rozstřelu, může volit buďto jinou barvu nebo kouli "8").

4.11 Volba skupiny.

Volba skupiny se při otevíracím strku neuskuteční, zvláště tehdy ne, když padnou koule obou barev. **STUL JE STÁLE OTEVŘENY PO OTEVÍRACÍM STRKU.** Skupina se určí tehdy, když hráč oznámenou kouli po otevíracím strku vnoří.

4.12 Korektní strk (definice).

Při každém strku (s výjimkou otevíracího strku a když je stůl otevřený) musí hráč nejdříve zasáhnout kouli své barevné skupiny a potom (1) vnořit barevnou kouli nebo (2) bílou či jakoukoliv barevnou kouli nechat naběhnout na mantinel. **UPOZORNĚNÍ:** Povoluje

se, aby hráč svou vlastní kouli hrál přes mantinel, ale musí po doteku bílé koule s barevnou koulí nějakou vnořit, nebo bílou nebo barevnou kouli nechat naběhnout na mantinel.

4.13 Hra na jistotu.

Z důvodů taktiky může hráč svoje koule úmyslně vnořit, ale svůj náběh chtít přesto ukončit, tím, že se před strkem oznámí "Sicherheit = jistota". Na strk na jistotu se pohlíží jako na korektní strk. Pokud chce hráč se strkem na jistotu vnořit kouli, potom musí před strkem soupeři oznámit "Sicherheit - jistota". Pokud tak neučiní a koule hráče se vnoří, musí hráč hrát dál. Veškeré koule, vnořené při "Sicherheit - jistota" zůstávají v kapsách.

4.14 Hodnocení.

Hráč může pokračovat ve hře tak dlouho, dokud nezkaží korektní vnoření koule své skupiny. Jakmile hráč vnořil všechny koule své skupiny, může hrát na kouli "8". (to znamená tehdy, když jsou vnořené všechny koule hráče, a je jedno, zda to uskutečnil sám nebo ne.).

4.15 Trest po faulu.

Soupeř má volnou opravu bílé po celém stole (Nemusí hrát z čelního pole, s výjimkou faulu po otevíracím strku). Toto pravidlo odráží hráče od zahrání úmyslného faulu, protože tak poskytuje soupeři výhodu. Při volné opravě na celém stole může hráč bílou kouli rukou nebo libovolnou částí tága (včetně kůže) položit tam, kam si přeje (pokud je to nutné, tak více než jednou). Když bílá koule leží na místě, potom se každé strčení, při kterém se bílá uvede do pohybu, považuje za faul, pokud nejde o korektní strk.

4.16 Kombinační strky

Kombinační strky se povolují, ale koule "8" se nesmí hrát jako první, kromě toho, když je stůl otevřený. (Pokud hráč hraje kombinační strk, tak musí nejdříve zasáhnout kouli své barvy.).

4.17 Nekorektně vnořené koule.

Koule je vnořená nekorektně, pokud (1) během strku došlo k faulu nebo (2) koule se nevnořila do oznámeného otvoru nebo (3) před strkem bylo oznámeno "Sicherheit = jistota". Nekorektně vnořené koule zůstávají v kapsách.

4.18 Barevné koule, které vyskočí ze stolu.

Pokud barevná koule vyskočí ze stolu, je to faul a náběh hráče končí. Pokud ze stolu vyskočí koule "8", ztrácí se hra. Jakékoliv koule, které vyskočily ze stolu, se opětovně nasazují dle pořadí.

4.19 Hra na "8".

Pokud se hraje na "8", neznamená faul nebo vnoření bílé koule ztrátu hry, ledaže by se koule "8" vnořila nebo vyskočila ze stolu. Následující hráč má opravu polohy na celém stole. Upozornění: kouli "8" nelze vnořit a ukončit hru kombinačním strkem.

4.20 Ztráta hry.

Hráč ztrácí hru, pokud dojde k některé z následujících událostí:

1. zahraje faul, při kterém se utopí koule "8" (výjimka: podívejte se na pád "8" při otevíracím strku).
2. pokud hráč vnoří kouli "8" při stejném strku, při kterém vnořuje

poslední barevnou kouli.

(c) pokud hráč nechá kouli "8" vyskočit ze stolu.

(d) pokud hráč vnoří kouli "8" do jiné než oznámené kapsy.

(e) pokud hráč vnoří kouli "8" dříve, než je oprávněn na ni hrát.

UPOZORNĚNÍ: Veškerá provinění je potřeba oznámit před uskutečněním následujícího strku, jinak se na ně hledí jako na neexistující. (Pokud se koule "8" vnoří strkem na jistotu, tak se hra ztrácí. Stejně to platí, když se "8" vnoří strkem následujícím po rozstřelu, ačkoliv na stole jsou ještě koule obou barev.).

4.21 Patová situace.

Pokud po třech za sebou následujících strcích obou hráčů (celkem 6 strků) je jasné, že žádný z hráčů se doopravdy nepokouší vyhrát hru (podle rozhodnutí rozhodčího, nebo při hře bez rozhodčího na základě souhlasu obou hráčů), když by zahrání koule

zřejmě vedlo ke ztrátě hry, potom partii znovu zahájí ten hráč, který ji začínal. Toto pravidlo lze použít jen v tom případě, kdy se na stole nacházejí jen dvě barevné koule a koule "8".

UPOZORNĚNÍ: Tři po sobě následující fauly neznamenaají ztrátu hry. (Rozhodčí může rozhodnout na nerozhodný stav, je jedno, kolik koulí se na stole nachází.) (Rozhodčí musí svůj názor, že vyhodnotí hru jako nerozhodnou, oznámit 6 strků předem.) (Pokud jeden z hráčů se ještě pokouší hru vyhrát, nemůže se partie vyhodnotit jako nerozhodná.).