

Pravidla pool 9-ball

5. 9-ball= "Devítka" (Standardní světová pravidla)

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

5.1 Cíl hry.

Hra 9-ball (Devítka) se hraje s devíti očíslovanými barevnými koulemi (čísla 1 - 9) a s bílou koulí. Při každém strku se musí nejdříve zahrát do koule s nejnižším číslem na stole. Pokud hráč korektně utápí koule, zůstává tak dlouho u stolu, dokud nepromarní kouli, dokud

se nedopustí faulu, nebo dokud nevnoří kouli "9" a tím nezvítězí. Po chybném strku musí soupeř pokračovat ve hře z polohy, ve které je bílá koule. Po faulu má soupeř volnou opravu bílé po celém stole. Nemusí nic oznamovat. Partie končí tehdy, když jeden hráč vyhraje stanovený počet her.

Obrázek 3:

5.2 Nastavení koulí.

Barevné koule jsou v kosočtverečném uspořádání, přitom koule "1" na vrcholu koulí leží na zadním bodě a koule "9" je uprostřed. Ostatní koule mohou být uspořádané jakkoliv. Všechny koule musejí ležet co nejbližší u sebe. Hra začíná opravou polohy bílé koule v čelním poli.

5.3 Korektní otevírací strk.

Pravidla pro korektní uskutečnění otevíracího strku jsou stejná,

jako pro ostatní pravidelné strky, s těmito výjimkami:

(a) Otevírající hráč musí nejdříve zasáhnout kouli "1" a s ní buďto vnořit kouli nebo nejméně čtyři barevné koule nechat naběhnout na mantinel.

(b) Pokud bílá koule padne do kapsy nebo vyskočí ze stolu, nebo pokud nedojde k naplnění podmínek otevíracího strku, je to faul a následující hráč má volnou opravu bílé koule po celém stole.

(c) Pokud při otevíracím strku vyskočí barevná koule ze stolu, je to

faul a následující hráč má volnou opravu polohy na celém stole. Barevná koule se znovu nenasazuje (Výjimka: koule "9" se znovu nasadí, pokud by vyskočila ze stolu, nebo spadla do kapsy.)

5.4 Push-out - vystrčení ven.

Ten hráč, který je bezprostředně po korektním otevíracím strku v náběhu, může hrát

"push-out", pro zkoušení, zda může položit bílou kouli do vhodnější pozice pro následující možnosti volby. Při "push-out" se nemusí bílá koule dotknout žádné barevné koule žádného mantinelu, ale veškeré ostatní typy faulů zůstávají v platnosti. Hráč musí "push-out" před strkem oznámit, jinak se strk považuje za normálně provedený. Jakékoliv koule, vnořené během "push-out" se nepočítají a zůstávají v kapsách (s výjimkou koule "9"). Po korektním "push-out" může soupeř dále hrát z polohy, do které hráč bílou kouli zahrál, nebo může strk vrátit protihráči, který "push-out" hrál. Na "push-out" se nepohlíží jako na faul, pokud se neporuší žádné pravidlo (kromě 5.7 a 5.8). Nekorektní "push-out" se podle typu faulu vyhodnotí jako faul. Po faulu během otevíracího strku nelze hrát žádný "push-out".

5.6 Fauly.

Pokud se hráč dopustí faulu, jeho náběh končí a žádná s faulem vnořených koulí se znovu nenasazuje (výjimka: pokud se vnoří koule "9" znovu se nasadí). Následující hráč může bílou kouli umístit kam chce. Pokud se hráč při strku dopustí více faulů, potom se tyto fauly vyhodnocují jako jeden faul.

5.7 Chybná koule.

Pokud koule, kterou bílá koule zasáhne nejdříve, není ta s nejnižším číslem na stole, je to faul.

5.8 Žádný mantinel.

Pokud se nevnoří žádná barevná koule a pokud žádná barevná nebo bílá koule po karambolu nenaběhne na mantinel, je to faul.

5.9 Volná oprava polohy.

Pokud má hráč volnou opravu polohy, může umístit bílou kouli kamkoliv po celém stole, s výjimkou těsného umístění k barevné kouli. Může bílou kouli tak dlouho přemísťovat, dokud neuskuteční svůj strk.

5.10 Barevné koule, které vyskočily ze stolu.

Barevné koule, které vyskočí ze stolu se ponechávají mimo hru

(Výjimka: pokud ze stolu vyskočí koule "9", znovu se nasadí na zadní

bod) a hraje se dál.

5.11 Fauly při "Jumpshot = skákavý strk" a "kopfstoß = horní strk".

Pokud se hra hraje bez rozhodčího, je to faul, když při skákavém strku, strku do oblouku nebo horním strku se pohne koule následkem pokusu hrát přes ní nebo okolo ní (je jedno, zda se koule pohne rukou, tágem, pomocným tágem nebo prostrčením).

5.12 Tři za sebou následující fauly.

Pokud se hráč dopustí tří faulů ve třech následujících strcích (náběžích), aniž by mezi tím zahrál korektní strk, potom ztrácí hru. Tyto tři fauly musejí patřit do jedné hry. Mezi druhým a třetím faulem se musí vydat varování. Náběh hráče začíná v okamžiku, ve kterém je hráči dovoleno hrát strk, a končí v okamžiku, ve kterém hráč udělá chybu, zahraje faul nebo když zvítězí, nebo pokud udělá faul mezi dvěma strky. (Faul při rozstřelu se počítá do třífaulového

trestu.).

5.13 Konec hry.

Hra začíná, jakmile bílá koule při otevíracím strku opustí čelní pole. Při otevíracím strku se musí zahrát koule "1". Hra končí, jakmile se "9" korektním strkem vnoří, nebo pokud se hráč v důsledku vážného prohřešku proti těmto pravidlům vyhodnotí

jako poražený. (Hra neskončí, dokud všechny koule nejsou v klidu.) (Hra končí, pokud se jeden z hráčů dopustí třetího faulu za sebou.).