

PRAVIDLA HRY 9-BALL (devítka)

Základní a nejdůležitější pravidlo ve hře 9-ball

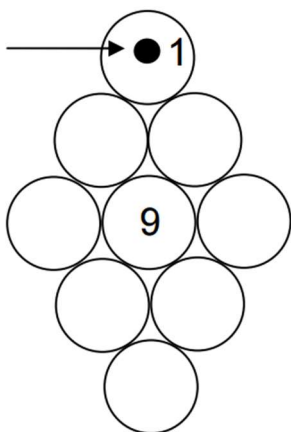
9ball je hra s 9 koulemi, číslované od 1 do 9. Koule se hrají postupně od nejnižší na stole, a hráč, který korektně potopí devítku vyhrál hru.

Rozhodnutí o prvním rozstřelu

Hráč, který vyhraje náběh (tempo), si vybírá, kdo bude první rozstřelovat.

Pozice koulí na rozstřel

Koule musí být postaveny co nejbližše sobě ve tvaru kosočtverce tak, aby se všechny dotýkaly okolních koulí. Jednička se obvykle staví na rozstřelový bod a devítka doprostřed, pokud se hráči nedohodnou jinak. Ostatní koule jsou postaveny náhodně.



Korektní rozstřel

Tyto pravidla se aplikují na rozstřel:

- Rozstřelující hráč začíná bílou koulí v ruce a za rozstřelovou čarou
- Pokud rozstřelující hráč nepotopí žádnou kouli z rozstřelu, nejméně 4 koule se musí dotknout mantinelu, v opačném případě je takový rozstřel faulem.
- Další možností je pravidlo Tři bodů – nejméně tři rozstřelované koule musí být potopeny, nebo dojet za rozstřelovou čáru, nebo kombinace obojího. Například, pokud je potopena jedna koule, dvě další musí přejet za rozstřelovou čáru; nebo pokud jsou potopeny dvě koule, tak poté jedna musí dojet za rozstřelovou čáru.
 - Pokud hráč nesplní pravidlo tří bodů, ale zároveň splní pravidlo korektního rozstřelu, jeho soupeř má na výběr, zda přijme stůl tak, jak je, či vrátí tah soupeři.
 - Pokud hráč na radě přijme stůl tak, jak je, nemá možnost hrát push-out, musí rovnou hrát korektní strk.

- Pokud hráč na řadě vrátí strk původnímu hráči, ten poté push-out hrát smí, pak si klasicky hráč na řadě vybírá, zda bude hrát, nebo vrátí strk soupeři.
- Pokud hráč nesplní pravidlo tří bodů a zároveň z rozstřelu potopí devítku, tak se devítka vrací zpět na rozstřelový bod, a pokračuje hráč na řadě.

Push-out

Pokud hráč zahraje korektní rozstřel bez faulu, má možnost poté hrát „push-out“. Tento záměr musí oznámit rozhodčímu, nebo alespoň soupeři, pokud rozhodčí není přítomen. Jakmile hráč hraje push-out, neplatí na jeho strk pravidlo „Zasažení nejnižší koule na stole“ a pravidlo „Mantinel po doteku koule“. Pokud takto zahraje hráč push-out a neudělá žádný faul, hráč na řadě si vybírá, zda bude hrát stůl, jak je, či nechá strk soupeři.

Samotná hra

Pokud hráč legálně potopí jakoukoli kouli na stole (neplatí pro strk „push-out“), pokračuje v náběhu dalším strkem. Pokud hráč potopí legálně devítku v kterémkoli strku (kromě strku „push-out“), vyhrál hru. Pokud hráč nepotopí žádnou kouli nebo provede faul, hra se přesunuje k soupeři. Pokud původní hráč nezahrál faul, hráč na řadě musí hrát z pozice na stole. Pokud původní hráč zahrál faul, hráč na řadě si bere bílou kouli do ruky, smí si jí postavit na stůl, kam chce a pokračovat ve hře.

Fauly

Pokud hráč zahraje faul, hráč na řadě si bere bílou kouli do ruky a smí si jí postavit na stůl, kam chce.

Standardní fauly:

- Bílá koule je potopena nebo vypadne ze stolu.
- První zasažena koule bílou koulí není nejnižší koule na stole.
- Po korektním zásahu nebyl žádný kontakt koule s mantinelem.
- Hráč nestál alespoň jednou nohou na zemi.
- Koule vypadne ze stolu (pouze devítka se vrací zpět na hrací stůl).
- Hráč se dotkne tágem, rukou, oděvem, či jinak než tágem při strku koule na stole.
- Prostrk koule (dvojdotek tágem koule).
- Koule na stole byly při strku stále v pohybu.
- Pokud hráč při strku použije „hrabičky“, musí se jich při strku dotýkat, nesmí je pouze nechat ležet na stole.
- Hráč zahraje strk, když není na řadě.
- Tři po sobě jdoucí fauly – Tímto prohřeškem hráč ztrácí rovnou celou hru.