

## OSMIČKA (8ball)

Osmička se hraje s patnácti očíslovanými hranými koulemi a bílou hrací koulí. Skupina sedmi koulí jednoho hráče (koule číslo jedna až sedm nebo devět až patnáct) musí být pryč ze stolu, než se tento hráč pokusí potopit do kapsy kouli číslo osm, aby vyhrál. Strky jsou hlášené.

### Určení rozstřelu

Hráč, který vyhraje tempo, si může vybrat, kdo bude rozstřelovat jako první. Následující rozstřely určí organizátor turnaje (střídavé, či vítěz minulé hry – tzv. winner's break).

### Stavění koulí na osmičku

Patnáct hraných koulí se uspořádá co nejbliž k sobě do tvaru trojúhelníku, na špici stojí koule na zadním bodě a koule číslo osm je první koulí, která je přímo pod vrchní koulí. Ve spodních rozích trojúhelníku bude vždy jedna koule z jedné skupiny. Ostatní koule jsou do trojúhelníku sestavené bez nějakého záměru, náhodně.

### Rozstřel

Pro rozstřel platí následující pravidla:

- a) Bílá hrací koule začíná za rozstřelovou čarou.
- b) Žádná koule není ohlášená a nevyžaduje se, aby bílá koule trefila nějakou určitou hranou kouli jako první.
- c) Pokud hráč na rozstřelu potopí kouli do kapsy a nedopustí se faulu, zůstává u stolu a stůl zůstává otevřený (Viz Otevřený stůl/volba skupiny koulí)
- d) Pokud nespadne žádná hraná koule do kapsy, alespoň čtyři hrané koule musejí dojet na jeden nebo více mantinelů, jinak rozstřel není platný a hráč přicházející ke stolu má následující možnosti:
  - 1) Přijmout stůl, tak jak je, nebo
  - 2) Znovu postavit koule do trojúhelníku a rozstřelit, nebo
  - 3) Znovu postavit koule do trojúhelníku a dovolit provinivšímu se hráči rozstřelit znovu.
- e) Potopení koule číslo osm během právoplatného rozstřelu není faul.

Pokud spadne osmička do kapsy, rozstřelující hráč má následující možnosti:

- 1) Znovu nastavit kouli číslo osm na stůl a přijmout ostatní koule v pozici, v jaké jsou, nebo
  - 2) Znovu rozstřelit.
- f) Pokud rozstřelující hráč potopí osmičku a spadne mu bílá, soupeř má možnost:
- 1) Znovu nastavit kouli číslo osm na stůl a odehrávat bílou zpoza rozstřelové čáry, nebo
  - 2) Znovu rozstřelit.
- g) Když je během rozstřelu vyražena kterákoli hraná koule ze stolu, je to faul; takové koule zůstávají mimo hru (kromě osmičky, která se nastavuje zpátky na stůl) a hráč přicházející ke stolu má možnost:
- 1) Přijmout stůl v pozici, v jaké je, nebo
  - 2) Vzít si bílou do ruky za rozstřelovou čáru.

h) Pokud se rozstřelující hráč dopustí jakéhokoli faulu, který není vyjmenován výše, hráč přicházející ke stolu má možnost:

- 1) Přijmout koule v pozici, v jaké jsou, nebo
- 2) Vzít si bílou do ruky za rozstřelovou čáru.

### **Otevřený stůl / volba skupiny koulí**

Než jsou určeny skupiny koulí, o stole se říká, že je „otevřený“ a před každým strkem hráč u stolu musí ohlásit zamýšlenou kouli. Pokud hráč právoplatně potopí svou ohlášenou kouli, odpovídající skupina koulí mu připadne a jeho soupeř má tu druhou skupinu. Pokud se mu nepodaří právoplatně potopit svou ohlášenou kouli, stůl zůstává otevřený a hra přechází na druhého hráče. Když je stůl „otevřený“, jako první může být zasažena kterákoli koule s výjimkou osmičky.

### **Pokračování ve hře**

Hráč zůstává u stolu, dokud se mu daří právoplatně potápnět ohlášené koule, nebo dokud nevyhraje hru tím, že potopil osmičku.

### **Strky, které musejí být hlášené**

Při každém strku s výjimkou rozstřelu musí být strky ohlášené podle toho, jak je vysvětleno zde:

V hrách, ve kterých musí hráč hlásit strky, se musí ohlásit zamýšlená koule a kapsa při každém strku, pokud není očividný. Detaily strku, jako např. zasažené mantinely nebo zasažené či potopené další koule nejsou relevantní. Při každém jednotlivém strku lze ohlásit pouze jednu kouli. Aby se hlášený strk počítal, rozhodčí (v našem případě protihráč) musí být spokojený, že byl zamýšlený strk provedený, takže pokud hrozí nejasnost, např. při strcích o mantinel, kombinacích a podobných strcích, hráč u stolu by měl označit kouli a kapsu. Pokud si rozhodčí nebo soupeř není jistý, jaký strk se bude hrát, může požádat o ohlášení. V hlášených hrách se může hráč u stolu rozhodnout, že ohlásí „jistotu“ místo koule a kapsy, a proto po dokončení strku hra přechází na soupeře.

Koule číslo osm může být ohlášena pouze po strku, při kterém byla skupina koulí hráče u stolu uklizena ze stolu. Hráč může ohlásit „jistotu“, a v tom případě hra přechází na soupeře po ukončení strku a kterákoli koule, která byla při jistotě potopena, zůstává v kapse.

### **Nastavování koulí zpátky na stůl**

Pokud je koule číslo osm potopená do kapsy nebo vyražená ze stolu během úvodního rozstřelu, bude nastavena zpátky na stůl nebo se koule znovu postaví do trojúhelníku na rozstřel. Žádná jiná hraná koule se nenastavuje zpátky na stůl.

### **Prohra v jednotlivé hře**

Hráč u stolu prohrává, když:

- a) Potopí do kapsy kouli číslo osm a dopustí se přitom faulu,
- b) Potopí do kapsy kouli číslo osm, ještě, než dohraje všechny koule ze své skupiny,
- c) Potopí kouli číslo osm do neohlášené kapsy, nebo
- d) Vyradí kouli číslo osm ze stolu. Tyto podmínky neplatí pro úvodní rozstřel (Viz 3.3 Rozstřel)

## Standardní fauly

Když se hráč u stolu dopustí faulu, hra přechází na jeho soupeře. Bílá koule je v ruce a hráč, který přichází ke stolu, si ji může umístit kamkoli na hrací plochu. Níže jsou standardní fauly v osmičce:

- Bílá v kapse nebo vyražená ze stolu
- Nesprávná koule jako první:
  - o První koule, kterou zasáhne bílá při každém strku, musí patřit do skupiny hráče u stolu, s výjimkou situace, kdy je stůl otevřený. (Viz Otevřený stůl / Volba skupiny koulí).

Po kontaktu bez mantinelu

Bez nohy na zemi

Koule vyražená ze stolu.

Hráč se dotkne koule

Dvojitý zásah / Spící koule

Tlačený strk (prostrk)

Koule ještě v pohybu

Špatné umístění bílé

Tágo na stole

Hra mimo pořadí

Zdržování

Faul se stavítkem

## Etický kodex našeho turnaje:

- a) Respektujete svého soupeře tak, jak očekáváte, že by vás měl respektovat on.
- b) Všichni hráči zažívají frustraci. Neprojevujte ji údery tágem o zem nebo o stůl, či jinými nevhodnými projevy.
- c) Když dohrajete svůj náběh u stolu, buďte si jistí, že nepřekážíte soupeři v zorném poli jeho strku.
- d) Vždy se zdržte křídování tága ve chvíli, kdy je váš soupeř u strku.
- e) Mějte v paměti, že okolo vás se hrají i jiné zápasy. Snažte se pohybovat tak, abyste nebránili, nebo nevráželi do hráčů u okolních stolů.
- f) Když skončíte svůj zápas, ujistěte se, že jste nahlásili výsledek svého zápasu u organizátora turnaje
- g) Vždy pograttulujte svému soupeři i přes všechno štěstí, které mohl mít. On to sám ví i bez toho, abyste mu to říkali. Získáte tak respekt svým důstojným chováním.
- h) Nedávejte se do řeči s diváky nebo fanoušky v době, kdy hraje váš soupeř.
- i) Sedte na místě k tomu určeném, nepřesunujte židli někam jinam bez dovolení ředitele soutěže. U utkání je herní místo k sezení určeno pouze pro hráče. Pokud je místo pro sezení hráče příliš blízko ke stolu a v některých případech nemůže druhý hrát, Vaší povinností je okamžitě místo uvolnit a vrátit se až po provedení strku.

- j) Nevstávejte a nechodte ke stolu, když je Váš soupeř u strku.
  - k) Nenechávejte Vaši křídla/křídly na stole v průběhu soupeřovy hry.
  - l) Nevydávejte rušivé zvuky, či nedělejte pohyby, když je Váš soupeř na strku či hraje Vaším směrem.
- 
- Ačkoliv se jedná o „amatérský“ turnaj, tak přesto je základní pravidla dodržovat, tudíž organizátor turnaje může a bude případné porušení těchto pravidel napomínat a hráče upozorňovat. V případě, že by hráč i přes vícero napomenutí stále porušoval kodex, tak bude varován, že při příštím napomenutí ztratí hru, při dalším napomenutí zápas.
  - V případě hrubých porušení pravidel turnaje a herny může být hráč vyloučen z turnaje bez refundace.
  - Není vyžadován dress code, dobrá nálada ano 😊 .

Budeme se těšit. BC Ostrava, sekce pool.