

9. DESÍTKA

Desítka je hlášená hra, která se hraje s deseti hranými koulemi, očíslovanými od jedné do deseti, a bílou hrací koulí. Koule se odehrávají vzestupně po číslech a koule s nejnižším číslem musí být zasažena bílou koulí, aby došlo k právoplatnému zasažení. Pokud je při platném rozstřelu potopená koule číslo deset, bude znovu nastavena na stůl a hráč pokračuje ve hře. Při každém strku lze ohlásit pouze jednu kouli, s výjimkou rozstřelu, kdy se nemusí ohlašovat žádná koule. (Viz 9.5 Hlášené strky a potápění koulí).

9.1 Určení rozstřelu

Hráč, který vyhraje tempo, si vybírá, kdo jako první rozstřelí. (Viz 1.2 Určení pořadí hry). Standardní formát je rozstřely střídát, ale Viz Předpis 16, následující rozstřely.

9.2 Stavění koulí na desítku

Hrané koule jsou uspořádány co nejbliž k sobě do tvaru trojúhelníku, jednička je na špici trojúhelníku a na zadním bodě a desítka je uprostřed trojúhelníku. Ostatní koule jsou umístěny do trojúhelníku zcela náhodně. (Viz směrnice 4 Stavění/Naklepávání koulí).

9.3 Platný rozstřel

Pro rozstřel platí následující pravidla:

- a) S hrací koulí (bílou) se začíná v ruce za rozstřelovou čarou; a
- b) Pokud není žádná koule potopená, přinejmenším čtyři hrané koule musejí dojet na jeden či více mantinelů, jinak je tento strk považovaný za faul (Viz. Směrnice 18, Požadavky na úvodní rozstřel).

9.4 Druhý strk – Push Out

Pokud nedojde při rozstřelu k žádnému faulu, hráč u stolu se může rozhodnout hrát jako další strk „push out“. Musí svůj záměr oznámit rozhodčímu a pak pro tento strk neplatí pravidla 6.2 Nesprávná koule jako první a 6.3 Po zásahu koule bez doteku mantinelu. Pokud nedojde při push outu k faulu, hráč na řadě se rozhoduje, kdo bude hrát dál. Koule číslo deset potopená při push outu se znovu nastavuje zpátky na stůl, a to bez postihu.

9.5 Hlášené strky a potápění koulí

Kdykoli se hráč pokouší potopit kouli (s výjimkou rozstřelu), musí strk ohlásit, pokud nejsou zřejmé, pro každý strk se musí označit zamýšlená koule a kapsa. Detaily strku, jako nárazy do mantinelů nebo srážky s dalšími koulemi či jejich potopení jsou irelevantní.

Aby se hlášený strk počítal, rozhodčí musí být spokojen, že byl proveden zamýšlený strk, takže pokud hrozí nějaká možnost záměny, např. při strcích o mantinel, kombinacích a podobných strcích, hráč u stolu by měl označit kouli a kapsu. Pokud si rozhodčí či soupeř nejsou jisti, jaký strk se bude hrát, mohou požádat o ohlášení.

9.6 Jistota

Hráč u stolu může po rozstřelu kdykoli ohlásit „jistotu“, která mu dovoluje zasáhnout legální hranou kouli, nepotopit žádnou kouli a ukončit svůj pobyt u stolu. Ovšem pokud hráč u stolu potopí platnou hranou kouli, hráč na řadě má možnost buď hrát strk z pozice, která vznikla, nebo hru předat zpátky svému protivníkovi. (Viz 9.7 Nesprávně potopené koule, který se také uplatňuje při jistotě).

9.7 Nesprávně potopené koule

Pokud hráč netrefí svou zamýšlenou kouli a kapsu a buď potopí ohlášenou kouli do nesprávné kapsy nebo potopí jinou kouli, jeho pobyt u stolu skončil a hráč na řadě má možnosti přijmout situaci, jak je, nebo hru předat zpátky protivníkovi.

9.8 Pokračování ve hře

Pokud hráč právoplatně potopí ohlášenou/označenou kouli během strku (s výjimkou push outu, viz 2.4 Druhý strk – Push out), všechny další koule, které byly potopeny, zůstávají v kapsách (s výjimkou desítky; viz 9.9 Nastavování koulí zpátky na stůl), a zůstává u stolu pro příští strk. Pokud hráč ohlásí a právoplatně potopí kouli číslo deset před tím, než se koule číslo deset stane poslední zbývající koulí na stole, je desítka znovu nastavena a hráč pokračuje ve hře. Pokud hráč nepotopí ohlášenou kouli nebo fauluje, hra přechází na soupeře, a pokud nedošlo k žádnému faulu, hráč, který přichází ke stolu, musí hrát s bílou koulí z místa, kde ji nechal předchozí hráč.

9.9 Nastavování koulí zpátky na stůl

Pokud je koule číslo deset potopena s faulem nebo při push outu, nebo náhodou spadne do špatné kapsy, či vyletí ze stolu, znovu se nastaví na stůl (Viz 1.4 Nastavování koulí zpátky na stůl). Na stůl se nikdy nenastavuje zpátky žádná jiná koule.

9.10 Standardní fauly

Pokud se hráč u stolu dopustí standardního faulu, hra přechází na jeho soupeře. Hrací koule (bílá) je v ruce a hráč, který přichází ke stolu, si ji může položit kamkoli na hrací plochu. (Viz 1.5 Bílá v ruce)

Níže jsou standardní fauly v desítce:

6.1 Bílá v kapse nebo vyražená ze stolu

6.2 Nesprávná koule jako první. První hraná koule, do které narazí při každém strku bílá, musí být koule s nejnižším číslem, která na stole ještě je.

6.3 Po kontaktu bez mantinelu

6.4 Bez nohy na zemi

6.5 Koule vyražená ze stolu. Jediná vyražená koule, která se vrací na stůl, je koule číslo deset.

6.6 Hráč se dotkne koule

6.7 Dvojitý zásah / Spící koule

6.8 Tlačený strk (prostrk)

6.9 Koule ještě v pohybu

6.10 Špatné umístění bílé

6.12 Tágo na stole

6.13 Hra mimo pořadí

6.15 Zdržování

6.16 Faul se stavítkem

9.11 Závažné fauly

Pro 6.14 Tři po sobě následující fauly je postihem ztráta probíhající hry. Pro 6.17 Nesportovní chování rozhodčí zvolí vhodný trest podle povahy prohřešku.

9.12 Pat

Pokud dojde k patu, znovu rozstřeluje hráč, který rozstřeloval. (viz 1.12 Pat)

6. Fauly

Následující činy jsou v poolu považované za fauly, pokud jsou zahrnuty do specifických pravidel jednotlivých her. Pokud během jednoho strku dojde k více faulům, postihuje se

pouze ten nejzávažnější. Pokud není foul ohlášený před začátkem následujícího strku, pohlíží se na něj, jako by k němu nedošlo.

6.1 Bílá v kapse nebo vyražená ze stolu

Pokud bílá koule spadne do kapsy nebo vyletí ze stolu, strk je faulem. Viz 8.3 Potopená koule a 8.5 Vyražená ze stolu.

6.2 Nesprávná koule jako první

V hrách, ve kterých se vyžaduje, aby první hraná koule, do které narazí bílá, byla určitá koule nebo jedna koule z určité skupiny koulí, je faulem, když bílá jako první narazí do jiné koule.

6.3 Po kontaktu bez mantinelu

Pokud se během strku nepotopí žádná koule, bílá koule musí narazit do hrané koule apo tomto kontaktu alespoň jedna koule /(bílá nebo kterákoli hraná koule) musí dojet na mantinel, jinak je strk faulem. (Viz 8.4 Dojetí na mantinel)

6.4 Bez nohy na zemi

Pokud hráč u stolu nemá alespoň jednu nohu na zemi ve chvíli, kdy se kůže dotkne bílé koule, strk je faulem.

6.5 Koule vyražená ze stolu

Vyrazit kouli ze stolu je foul. To, jestli se tato koule bude znovu nastavovat na stůl, záleží na pravidlech té které hry. (Viz 8.5 Vyražení ze stolu)

6.6 Hráč se dotkne koule

Za foul se považuje doktnout se, pohnout nebo změnit dráhu kterékoli koule s výjimkou normálního kontaktu jedné koule s druhou. Je foul, když se hráč dotkne, pohne nebo změní dráhu bílé koule s výjimkou toho, že je bílá v ruce nebo když dochází k normálnímu dotyku kůže s koulí při strku. Hráč je zodpovědný za vybavení, které má u stolu, jako je křída, podpory (hrabičky), oblečení, vlasy, části těla, a za bílou kouli, když ji má v ruce, to všechno by mohlo hrát roli v takovýchto faulech. Pokud je podobný foul náhodný, je to standardní foul, ovšem když je úmyslný, je to 6.17 Nesportovní chování.

6.7 Dvojitý zásah / Spící koule

Pokud se tágo dotkne bílé během jednoho strku více než jednou, je to foul. Pokud je bílá blízko hrané koule, ale nedotýká se jí, a kůže na tágu je stále ještě v kontaktu s bílou, když bílá narazí do té hrané koule, strk je foul. Pokud je bílá velmi blízko hrané kouli, a hráč jen velmi jemně olízně při strku hranou kouli, soudí se, že strk neporušil první odstavec tohoto pravidla, přestože je kůže vlastně pořád ještě v dotyku s bílou koulí, když bílá narazí do hrané koule.

Ovšem, pokud se bílá dotýká hrané koule na začátku strku, je právoplatné odehrát přímo či částečně do této koule (za předpokladu, že to je platná cílová koule vzhledem k pravidlům té které hry), a pokud se při takovémto strku pohne hraná koule, usuzuje se, že do ní narazila bílá. (Přestože tedy může být podle pravidel hrát směrem k takovéto dotýkající se či „spící“ kouli, musí si hráč dát pozor, aby neporušil pravidla v prvním odstavci, když poblíž leží ještě další jiné koule.)

Soudí se, že se bílá koule nedotýká žádné koule, pokud ji za dotýkající se neprohlásil rozhodčí nebo soupeř. Je na hráči, aby si takového ohlášení vyžádal ještě před strkem. Pokud se odehraje pryč od spící koule, nesplňuje to povinnost zasáhnout tuto kouli, pokud pravidla té které hry nestanoví jinak.

6.8 Tlačený strk (prostrk)

Prodloužit dobu kontaktu kůže a bílé než jak je běžné u normálního strku je foul.

6.9 Koule ještě v pohybu

Je foul začít odehrávat strk, když se ještě kterákoli koule, která je ve hře, pohybuje nebo točí.

6.10 Špatné umístění bílé

Když je bílá v ruce a její pozice je omezena na oblast za rozstřelovou čarou, je foul, když se bílá odehraje z prostoru na rozstřelové čáře nebo před ní. Pokud si hráč není jistý, jestli má bílou umístěnou za rozstřelovou čarou, může požádat o posouzení rozhodčího.

6.11 Špatná hra zpoza rozstřelové čáry

Když je bílá v ruce za rozstřelovou čarou, a první koule, kterou bílá zasáhne, leží také za rozstřelovou čarou, strk je foul, pokud bílá nepřekročí rozstřelovou čáru před tímto zásahem. Pokud je takový strk úmyslný, je to nesportovní chování.

Bílá koule musí buď přejet přes rozstřelovou čáru nebo zasáhnout kouli, která leží před rozstřelovou čarou nebo na ní, jinak je strk faul a bílá je v ruce pro následujícího hráče podle pravidel té které hry. Pokud je takový strk úmyslný, je to také nespportovní chování.

6.12 Tágo na stole

Pokud hráč u stolu použije tágo, aby si vyměřil strk tak, že tágo položí na stůl a nedrží ho v ruce, je to faul.

6.13 Hra mimo pořadí

Hrát mimo pořadí nezáměrně je standardní faul. Normálně se budou koule odehrávat z pozice, která po této hře omylem vznikla. Pokud hráč záměrně zahraje mimo pořadí, mělo by se to považovat za 6.17 Nespportovní chování.

6.14 Tři po sobě následující fauly

Pokud hráč fauluje třikrát bez právoplatného strku mezi tím, je to závažný faul. Ve hrách, které se počítají na hry, jako jsou devítka, k těmto faulům musí dojít během jedné hry.

Některé hry, jako je osmička, toto pravidlo nepoužívají.

Rozhodčí musí hráče se dvěma fauly varovat, že má dva fauly, když přijde ke stolu. Jinak se bude možný třetí faul považovat pouze za druhý.

6.15 Zdržování

Pokud má rozhodčí pocit, že hráč hraje příliš pomalu, může hráče požádat, aby zrychlil tempo hry. Pokud hráč nezrychlí, rozhodčí může pro tento zápas zavést stopky, které platí pro oba hráče. Pokud hráč překročí časový limit, který je určený pro ten který turnaj, ohlásí se standardní faul a hráč na řadě bude odměněn podle pravidel té hry, která se hraje (Také se může uplatnit pravidlo 6.17 Nespportovní chování.)

6.16 Faul se stavítkem

Je faul, když stavítko, které je odstraněné z hrací plochy, naruší hru, tzn. Když stavítko leží na mantinelu a koule (bílá nebo barevná) se tohoto stavítka na mantinelu dotkne.

6.17 Nespportovní chování

Normální postih pro nespportovní chování je stejné jako pro závažný faul, ale rozhodčí může uplatnit postih podle svého posouzení tohoto chování. Mezi možné postihy patří napomenutí,

postih v podobě standardního faulu, který se bude počítat dle potřeby do série tří faulů; postih v podobě závažného faulu; ztráta hry, setu nebo zápasu; vyřazení ze soutěže s možností propadnutí všech cen, trofejí a bodů.

Nesportovní chování je jakékoli záměrné chování, které poškozují sport nebo které narušuje či mění hru tak, že ji není možné hrát férově. Patří sem:

- a) Rušení soupeře
- b) Změna pozice koulí ve hře jinak než při strku
- c) Odehrání strku se záměrným kiksem
- d) Pokračování ve hře po ohlášení faulu nebo po přerušení hry
- e) Trénování během zápasu
- f) Označování stolu
- g) Zdržování hry
- h) Nevhodné použití vybavení.