

## **2. DEVÍTKA**

Devítka se hraje s devíti hranými koulemi očíslovanými od jedné do devíti a bílou hrací koulí. Koule se odehrávají vzestupně po číslech. Hráč, který platným strkem potopí kouli číslo devět, vyhrává hru.

### **2.1 Určení rozstřelu**

Hráč, který vyhraje tempo, si vybírá, kdo rozstřelí do první hry. (Viz 1.2 Rozehrání o pořadí ve hře – tempo). Standardní formát je střídavý rozstřel, ovšem viz také Směrnice 16, následující rozstřely)

### **2.2 Stavění koulí na devítku**

Hrané koule jsou sestavené co nejbliž k sobě ve tvaru diamantu, koule číslo jedna je na horní špici diamantu a na zadním bodě a koule číslo devět je uprostřed diamantu. Ostatní koule budou sestaveny do diamantu bez nějakého záměrného umístění.

### **2.3 Platný rozstřel**

Pro rozstřel platí následující pravidla:

- a) Bílá začíná v ruce za rozstřelovou čarou.
- b) Pokud nepadne žádná koule do kapsy, alespoň čtyři hrané koule musejí dojet na jeden nebo více mantinelů, jinak je strk faulem.
- c) Navíc, a pouze pokud se používá „pravidlo o třech koulích“, pokud nepadne žádná koule do kapsy, tři koule musejí přejet přes rozstřelovou čáru, jinak se rozstřel považuje za „slabý – dry break“ /Viz Směrnice 18, Pravidlo o třech koulích).

### **2.4 Druhý strk hry – Push Out**

Pokud nedojde při rozstřelu k žádnému faulu, hráč na strku se může rozhodnout zahrát „push out“ jako svůj další strk. Musí svůj záměr ohlásit rozhodčímu a potom 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, další hráč si volí, kdo bude hrát dál.

### **2.5 Pokračování ve hře**

Pokud hráč právoplatně potopí při strku kteroukoli kouli (s výjimkou push outu – viz 2.4, Druhý strk hry – Push Out), zůstává u stolu na další strk. Pokud právoplatně potopí kouli číslo devět při kterémkoli strku (s výjimkou push outu), vyhrává hru. Pokud hráč nepotopí kouli do

kapsy nebo se dopustí faulu, hra přechází na dalšího hráče, a pokud nedošlo k faulu, hráč přicházející ke stolu musí odehrávat bílou kouli z pozice, kterou mu předchozí hráč nechal.

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

Pokud je koule číslo devět potopena s faulem nebo při push outu, nebo vyražena ze stolu, znovu se nastaví na stůl. (Viz 1.4 Nastavování koulí zpátky na stůl). Žádná jiná koule se na stůl znovu nenastavuje.

## **2.7 Standardní fauly**

Pokud se hráč u stolu dopustí standardního 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 devítce:

6.1 Bílá v kapse nebo vyražena 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 vyražena ze stolu. Jediná vyražena koule, která se vrací na stůl, je koule číslo devět.

6.6 Hráč se dotkne koule

6.7 Dvojitý zásah / Spící koule

6.8 Tlačení 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

## **2.8 Závažné fauly**

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

## **2.9 Pat**

Pokud dojde k patové situaci, hráč, který původně rozstřeloval, rozstřelí znovu (Viz 1.12 Pat)