

### 3. OSMIČKA

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.

#### 3.1 Určení rozstřelu

Hráč, který vyhraje tempo, si může vybrat, kdo bude rozstřelovat jako první. (Viz 1.2 Určení pořadí hry) Standardní formát je střídavý rozstřel (Viz Předpis 16, Následující rozstřely).

#### 3.2 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.

#### 3.3 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 koulí jako první.
- c) Pokud hráč na rozstřelu potopí kouli do kapsy a nedopustí se faulu, zůstává u stolu a stůl zůstává otevřený (Viz 3.4 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 (Viz devinice 8.6 Spadlá 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.

### **3.4 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.

### **3.5 Pokračování ve hře**

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

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

Při každém strku s výjimkou rozstřelu musí být strky ohlášené podle toho, jak je vysvětleno v 1.6 Standardní hlášený strk. 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. (Viz 8.17 Strk na jistotu)

### **3.7 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. (Viz 3.3 Rozstřel a 1.4 Nastavování koulí zpátky na stůl). Žádná jiná hraná koule se nenastavuje zpátky na stůl.

### **3.8 Prohra v jednotlivé hře**

Hráč u stolu prohrává, když:

- a) Potopí do kapsy kouli číslo osm a dopustí se přitom fauly,
- 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) Vyrazí kouli číslo osm ze stolu.

Tyto podmínky neplatí pro úvodní rozstřel (Viz 3.3 Rozstřel)

### **3.9 Standardní fauly**

Když se hráč u stolu dopustí fauly, hra přechází na jeho soupeře. Bílá koule je v ruce a hráč, který přichází ke stolu, si ji může umístit kamkoli na hrací plochu. (Viz 1.5 Bílá v ruce).

Níže jsou standardní fauly v osmičce:

6.1 Bílá v kapse nebo vyražená ze stolu

6.2 Nesprávná koule jako první. První koule, kterou zasáhne bílá při každém strku, musí patřit do skupiny hráče u stolu, s výjimkou situace, kdy je stůl otevřený. (Viz 3.4 Otevřený stůl / Volba skupiny koulí).

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

### **3.10 Závažné fauly**

Fauly vyjmenované pod 3.8 Prohra v jednotlivé hře jsou postiženy ztrátou probíhající hry.

Pro 6.17 Nesportovní chování rozhodčí zvolí vhodný postih podle povahy provinění.

### **3.11 Pat**

Pokud dojde k patu (Viz 1.12 Pat), hráč, který rozstřeloval v probíhající hře, rozstřelí znovu.