

#### **4. 14.1 NEKONEČNÁ**

14.1 Nekonečná, také známá jako čtrnáctka, se hraje s patnácti očíslovanými koulemi a bílou hrací koulí. Každá koule potopená při právoplatném ohlášeném strku se počítá za jeden bod a první hráč, který dosáhne požadovaného počtu bodů, vyhrává zápas. Čtrnáctka je nekonečná, protože poté, co je potopeno čtrnáct koulí, postaví se znovu do trojúhelníku a hráč u stolu pokračuje.

#### **4.1 Určení rozstřelu**

Hráči odehrají tempo, aby určili, kdo bude rozstřelovat první (Viz 1.2 Určení rozstřelu – tempo)

#### **4.2 Stavění koulí na čtrnáctku**

Pro úvodní rozstřel se patnáct koulí postaví do trojúhelníku s koulí na špici na zadním bodě. Když se koule stavějí znovu, koule na špici se vynechá, pokud se znovu staví jenom čtrnáct koulí. Nakreslený obrys trojúhelníka se použije k určení, zda se zamýšlená rozstřelová koule nachází v trojúhelníku. Pokud je stůl naklepaný, na čtrnáctku se i přesto nakreslí obrys trojúhelníku, aby se mohlo rozhodnout, jestli koule stojí v trojúhelníku.

#### **4.3 Úvodní rozstřel**

Pro úvodní rozstřel platí následující pravidla:

- a) S bílou se začíná za rozstřelovou čarou.
- b) Pokud není potopená žádná ohlášená koule, bílá a dvě hrané koule musejí narazit na mantinel poté, co bílá narazí do trojúhelníku, jinak je strk faulem z rozstřelu. (Viz 8.4 Dojetí na mantinel) Postih za to je odečtení dvou bodů od hráčova skóre. (Viz 4.10 Faul při rozstřelu) Hráč, který nerozstřeloval, může přijmout koule v pozici, v jaké jsou, nebo může požadovat po hráči, který rozstřeloval, aby rozstřelil znovu, dokud nesplní požadavky pro úvodní rozstřel nebo dokud hráč, který nerozstřeluje, nepřijme stůl v pozici. (Viz 4.11 Závažné fauly).

#### **4.4 Pokračování ve hře a výhra**

Hráč u stolu zůstává u stolu, dokud pokračuje v právoplatném potápění ohlášených koulí do kapes, nebo dokud nevyhraje zápas nasbíráním předepsaného počtu bodů. Když se čtrnáct koulí z trojúhelníku právoplatně potopí do kapes, hra je přerušena, dokud se nepostaví nový trojúhelník.

#### **4.5 Strky, které se musejí hlásit**

Strky musejí být hlášené, jak je vysvětleno v 1.6 Standardní hlášený strk. Hráč může ohlásit „jistotu“ a v tom případě hra přechází na soupeře po skončení strku a všechny hrané koule, které byly během jistoty potopeny, jsou znovu nastaveny na stůl.

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

Všechny koule potopené do kapes při faulech nebo jistotách, nebo když nebyla potopená ohlášená koule, a všechny koule vyražené ze stolu se znovu nastavují na stůl. (Viz 1.4 Nastavování koulí zpátky na stůl). Pokud je zapotřebí znovu nastavit patnáctou kouli z trojúhelníku a zbývajících čtrnáct koulí nebylo zasaženo, patnáctá koule se vrátí zpátky na stůl na špici trojúhelníku na bod a rozhodčí může použít trojúhelník, aby zajistil co nejtěsnější postavení.

#### **4.7 Skórování**

Hráč u stolu si připočítává jeden bod za právoplatně potopený ohlášený strk. Každá další koule, potopená při takovém strku, se také počítá za jeden bod. Za fauly se odečítají body ze skóre provinivšího se hráče. Kvůli postihům za fauly může být záporné skóre.

#### **4.8 Zvláštní situace při stavění trojúhelníku**

Když bílá nebo patnáctá hraná koule koliduje s postavením čtrnácti koulí do nového trojúhelníku, platí následující speciální pravidla. Koule se bere jako překážející v trojúhelníku, pokud se nachází uvnitř nebo přesahuje přes vyznačený trojúhelník. Když bude rozhodčí požádán, rozhodčí ohlásí, jestli koule koliduje s trojúhelníkem.

- a) Pokud byla potopena patnáctá koule při strku, kterým se počítala čtrnáctá koule, do trojúhelníku se postaví všech patnáct koulí.
- b) Pokud překážejí obě koule, všech patnáct koulí se postaví do trojúhelníku a bílá je v ruce za rozstřelovou čarou.
- c) Pokud překáží jenom hraná koule, postaví se na hlavový bod nebo středový bod, pokud bílá blokuje hlavový bod.
- d) Pokud překáží jenom bílá, pak se umísťuje následovně: Pokud je hraná koule před rozstřelovou čarou nebo na ní, bílá je v ruce za rozstřelovou čarou; pokud je hraná koule za rozstřelovou čarou, bílá se nastaví na hlavový bod, nebo na středový bod, pokud je hlavový bod zablokovaný.

Tak či onak, neexistuje žádné omezení v tom, kterou hranou kouli může hráč odehrávat při prvním strku nového trojúhelníku.

Pokud je bílá nebo hraná koule těsně vně vyznačeného trojúhelníku a je čas na stavění nového trojúhelníku, rozhodčí by si měl označit pozici koule, aby se dala přesně vrátit nazpátek, kdyby s ní rozhodčí náhodou při stavění koulí pohnul.

Tabulka

#### **4.9 Standardní fauly**

Pokud se hráč u stolu dopustí standardního faulu, odečte se mu jeden bod ze skóre, koule se vrátí podle potřeby zpátky na stůl a hra přechází na jeho soupeře. Bílá zůstává v pozici, s výjimkou následujících případů. Níže jsou standardní fauly ve čtrnáctce:

- 6.1 Bílá v kapse nebo vyražená ze stolu. Bílá je v ruce za rozstřelovou čarou (viz 1.5 Bílá v ruce)
- 6.3 Po kontaktu bez mantinelu
- 6.4 Bez nohy na zemi
- 6.5 Koule vyražená ze stolu. (Všechny koule, které jsou vyražené ze stolu, se nastavují zpátky na stůl.)
- 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
- 6.11 Špatná hra zpoza rozstřelové čáry. Při faulu podle druhého odstavce 6.11 má hráč přicházející ke stolu bílou v ruce za rozstřelovou čarou.
- 6.12 Tágo na stole
- 6.13 Hra mimo pořadí
- 6.15 Zdržování
- 6.16 Faul se stavítkem

#### **4.10 Faul při rozstřelu**

Postih za faul při rozstřelu je ztráta dvou bodů, jak je popsáno v 4.3 Úvodní rozstřel, a také možný nový rozstřel. Pokud dojde při jednom strku ke standardnímu faulu a faulu z rozstřelu, považuje se to za faul z rozstřelu.

#### **4.11 Závažné fauly**

Pro pravidlo 6.14 Tři po sobě následující fauly, se počítají jenom standardní fauly, takže faul z rozstřelu se nepočítá jako jeden z těchto tří faulů. Za třetí faul se odečte jeden bod jako obvykle a potom se odečte další postih v podobě patnácti bodů a počet po sobě následujících faulů provinivšího hráče se vynuluje. Všechna patnáct koulí se postaví do trojúhelníku a faulující hráč musí provést nový úvodní rozstřel.

Pro 6.17 Nesportovní chování zvolí rozhodčí postih podle povahy provinění.

#### **4.12 Pat**

Pokud dojde k patu (Viz 1.12 Pat), hráči znovu odehrají tempo, aby se určilo, kdo provede úvodní rozstřel.