

Pravidla hry

Zkrácená osmička (Junior Open)

V těchto pravidlech jsou uvedeny především odlišnosti od standardních pravidel osmičky s doplněním organizačních úprav pro juniorské turnaje.

V aktuální verzi:

upřesněn otevírací strk – 2.1; upřesněno nasazení potopené koule na zadní bod – 3.2; doplněno pravidlo Hra na jistotu – 3.3

Základní odlišností juniorských utkání je hraní v rámci časového limitu a počítání bodů za jednotlivé koule. Časový limit lze nahradit hrou na počet vítězných; princip bodování potopených koulí však zůstává. Pro zkrácenou osmičku se používají pouze 4 celé, 4 půlky a koule č.8. V ideálním případě se hraje s koulemi č. 1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12. Ostatní se uloží zpět do boxu na koule.

1.1 Příprava před utkáním

Po vyhlášení dvojic k příslušným stolům si hráči vyzvednou u organizátora zápis a tužku. Připraví se k přidělenému hernímu stolu. Do větších políček v zápisu doplní svá jména v libovolném pořadí.

1.2 Tempo

U stolu si hráči odehrají tzv. tempo. Tempo je současné odehrání koulí obou hráčů z rozstřelového pole přes protější krátký mantinel tak, aby se odehraná koule vrátila co nejbližší k přednímu mantinelu (ideálně přímo do kontaktu).

Tempo je neplatné pokud,

- koule hráče přejede přes podélnou osu stolu na polovinu soupeře (vítězí soupeř),
- koule hráče spadne do kapsy (vítězí soupeř),
- koule hráče zajede do kapsy, za hranu dlouhého nebo krátkého mantinelu (vítězí soupeř),
- koule hráče se 2krát dotkne zadního krátkého mantinelu (vítězí soupeř),
- koule obou hráčů nedojedou zpět do rozstřelového pole (nové tempo).

Kdo vyhraje, určí sebe nebo soupeře pro zahrání otevíracího strku – rozstřelu. Stůl se připraví na otevírací strk – rozstřel (1.3) a vyčká se na zahájení časového limitu.

V případě hry bez časového limitu se rovnou pokračuje otevíracím strkem (viz 2.1).

1.3 Nastavení koulí pro otevírací strk – rozstřel

Koule nasadíme do tvaru kosočtverce (stejného tvaru, jako se staví devítka). První koule (libovolná barevná mimo koule č. 8) se staví na zadní bod (mezi diamanty ve $\frac{1}{4}$ délky stolu). Nikoli tedy na bod blíže ke středu, který slouží pro hru 9-ball (hrajeme osmičku; zadní bod je pro děti blíže k okraji stolu). Ve třetí řadě musí být uprostřed osmička. Ostatní koule umístíme po obvodu ideálně střídavě (půlka, celá, ...).

1.4 Časové limity, hraní na vítězné hry a systém turnaje

Časový limit jednoho utkání je zpravidla 20 minut. Časový limit může být organizátorem upraven. V průběhu turnaje může organizátor časové limity nahradit hrou na počet vítězných. Toto vše dělá s přihlédnutím k počtu a úrovni přihlášených, vývoji turnaje, podmínkám v herně. Ve stejném formátu musí být odehrána ucelená část turnaje (skupiny, příslušné kolo pavouku). Každá úprava musí být vždy dopředu oznámena. Organizátor má právo zvolit celkový formát turnaje.

2.1 Otevírací strk – rozstřel

Strkem do bílé koule, umístěné libovolně v rozstřelovém poli, se hráč snaží trefit postavenou formaci barevných koulí tak, aby v ideálním případě došlo k potopení barevné koule, případně co nejvíce koulí došlo na mantinel (hráč musí vynaložit dostatečné úsilí, aby se koule co nejvíce rozběhly po stole). Pokud není potopena žádná z koulí do kapsy a alespoň 4 barevné koule se nedotkly mantinelu, může soupeř a/ situaci přijmout, nebo znovu nastavit trojúhelník a b/ nechat hráče rozstřel opakovat, c/ může sám rozstřelit. Tímto prvním otevíracím strkem je utkání zahájeno. V dalších hrách rozstřeluje hráč, který ukončil předchozí hru. V části turnaje, kdy se hraje na počet vítězných her se mohou hráči v rozstřelování střídat, alternativně rozstřeluje vítěz – toto pravidlo stanoví organizátor turnaje.

V případě hry bez časového limitu navazuje na body 1.2 a 1.3.

2.2 Nepodařený otevírací strk

V případě, že hráč netrefí žádnou barevnou kouli, právo rozstřelu má soupeř. Tohoto práva se může vzdát a nechat rozstřel hráče u stolu opakovat.

Pokud se rozstřelující hráč trefí do barevných koulí a potopí přitom bílou do kapsy, případně tato vyskočí ze stolu, hraje soupeř jako po běžném faulu při hře – tedy odkudkoli z celé plochy stolu (na juniorských turnajích není omezeno na rozstřelové pole při faulu z rozstřelu; narozdíl od běžných pravidel osmičky, kdy se po faulu z rozstřelu hraje z rozstřelového pole).

2.3 Výběr barevné skupiny


Potopení barevných koulí v rámci rozstřelu stále nepřináší bodový zisk žádnému z hráčů. Body za potopené koule budou připočteny až hráči, který si příslušnou barevnou skupinu vybere potopením zvolené koule do nahlášené kapsy. Barevné koule, které jsou potopeny nekorektně (nebyla potopena koule do nahlášené kapsy nebo jsou potopeny s faulem) se v této úvodní fázi na stůl nevracejí (viz. pravidlo 3.2).

3.1 Zápisy (k vytištění – na poslední stránce tohoto dokumentu)

Zápis, kde má každý hráč svůj řádek, kam vedle jména zapisuje své body, slouží k průběžnému zapisování po každé odehrané hře (nikoli náběhu). V okamžiku potopení osmičky se sečtou potopené koule. (podrobněji v pravidle 3.4). Stav hry se napíše do políček vedle jména a pokračuje se další hrou.


Počty potopených koulí se počítají i v případě, že se hraje na určitý počet vítězných her (důležité pro bodové koeficienty). Pokud se hraje na daný počet vítězných her, utkání je ukončeno, když jeden z hráčů dosáhne daného počtu výher..

ukázka zápisu (hrálo se na čas, čtvrtá hra nebyla dokončena):



Adéla	5	3	5	2					15
Bedřich	4	5	1	0					10

ukázka zápisu (hrálo se na 5 vítězných her, výhry doporučeno kroužkovat):



Adéla	⑤	3	⑤	⑤	2	⑤	⑤		30
Bedřich	4	⑤	1	3	⑤	1	0		19

3.2 Koule v kapsách

Obecně se hráči počítají koule, které sám korektně potopil do nahlášené kapsy, případně byly potopeny při tomto strku nebo mu je potopil soupeř, ať už omylem, faulem nebo z taktických důvodů. Toho docílíme dodržáním následujících pravidel.

Koule zůstává v kapse,

pokud je potopená do nahlášené kapsy,

pokud je potopena v rámci korektního strku (platí pro koule obou hráčů),

pokud je potopena koule soupeře (platí i v případě, že byla potopena s faulem),

v úvodu hry, pokud hráči ještě nemají vybranou barevnou skupinu.

Koule hrajícího hráče se vrací na stůl – na zadní bod*,

pokud byla potopena při strku “na jistotu”,

pokud nebyla hlášena a přitom nebyla ani potopena jiná koule do nahlášené kapsy,

pokud byla potopena s faulem,

*V případě obsazení zadního bodu, se koule staví do jeho blízkosti směrem k zadnímu krátkému mantinelu ve středové ose stolu. Při tomto nasazení rozlišujeme dvě situace.

1/ Pokud v blízkosti zadního bodu překáží **barevná koule**, nasazovaná koule se na tuto kouli nalepí (touching ball), 2/ pokud tam překáží **bílá**, nasazovaná koule se na ní naopak nalepí nesmí.

3.3 Hra na jistotu

Stejně jako ve standardní osmičce lze zahrát "jistotu", je tato možnost i ve zkrácené osmičce. Hráč tímto strkem plánuje ukončit svůj náběh a nechat, nejčastěji z taktických důvodů, pokračovat soupeře i v případě, že potopí svou kouli. Hrající hráč musí nahlásit svůj záměr zřetelným vyslovením "na jistotu" nebo "jistota". Koule potopená při jistotě se nasazuje vždy zpět (lze hrát jen na barevné koule své skupiny). Ve všech případech, po řádném nahlášení a zahrání jistoty, pokračuje soupeř.

3.4 Počítání a zápis

Po dohrání každé hry provedou hráči zápis. Zapišou po jednom bodu za každou kouli, kterou mají potopenou v kapsách. Už se neřeší, kdo je tam potopil (vše je ošetřeno v pravidle 3.2). V případě remízy se hraje o rozhodující bod – viz pravidlo 4.2. V případě, že se hraje utkání na počet vítězných, systém zápisu se nemění. Konec utkání je určen počtem vítězných her. Nahrané body za jednotlivé koule se sečtou a napíší do výsledků. Ve výjimečných případech se může stát, že hráč, který vyhrál více her, má méně bodů za potopené koule než poražený soupeř. V tomto případě se vítězi do výsledku napíše počet koulí, které měl v zápisu a u soupeře přistoupí organizátor k bodové korekci: poraženému hráči počítá **o jednu kouli méně**, než připsal vítězi (v pavouku musí mít vítěz více bodů a toto opatření se jeví jako nejcitlivější vůči bodovým koeficientům).

Příklady zapisování bodů po dohrané hře:

Při hře obou hráčů na osmičku je skóre 5:4 pro vítěze. Oba dali své 4 barevné koule a vítěz přidal pátou – osmičku.

Pokud na stole zbývá 1 koule soupeře, je stav 5:3 (protože dal jen 3). Pokud zůstaly na stole 4 barevné (nula potopených) je to 5:0.

Pokud spadne osmička na konci hry do jiné kapsy než byla hlášena, případně ji hráč potopí s faulem nebo předčasně, hru prohrál a soupeř má automaticky 5 bodů. Je jedno kolik soupeř potopil koulí, zkrátka vyhrál a to vždy znamená 5 bodů. V případě hrajícího hráče je zisk 4 bodů, protože už hrál na černou jako pátou v pořadí a za své 4 barevné body získá. Může se stát, že černou hráč potopí předčasně. V tomto případě je to znovu 5 bodů pro soupeře, i kdyby to byl hráčův první strk. V případě prvního strku nemá vybráno, je to tedy nula. Pokud hrající hráč už nějaké koule potopil, body mu přinášejí všechny potopené koule vybrané barevné skupiny.

Výjimkou je černá v kapse z rozstřelu, která se nasadí zpět na zadní bod a pokračuje se ve hře dle pravidel (do skóre se její potopení nijak nepromítá).

3.5 Časomíra (neuplatňuje se v případě hry bez časového limitu)

Časomíru hlídá a hlásí výhradně organizátor nebo jím pověřená osoba. Oznamuje začátek utkání, polovinu (nejčastěji 10 minut do konce), jednu minutu do konce a pak až konec. V poslední minutě není povoleno žádné další časové hlášení. Po oznámení konce utkání nikdo nesmí dále hrát. Koule v pohybu nezastavujeme, ale strk provedený po vyhlášení konce limitu je považován neplatný. Situace se ponechá po neplatném strku na stole beze změn, bodově se ale hodnotí stav před strkem – důležité pro případ remízy a následné dohrávky – pravidlo 4.1 a 4.2).

4.1 Ukončení utkání (v případě hry bez časového limitu je konec utkání definován dosažením daného počtu výher)

Po ukončení utkání se ponechá situace na stole, dokud nebude jistota, že nedošlo k remíze. Hráči si doplní aktuální body z poslední (rozehrané) hry a sečtou všechny body z ukončeného utkání. V případě remízy se postupuje dle bodu 4.2. Pokud je vítěz určen, odnese sečtený zápis organizátorovi a prohraný vyndá koule z kapes na stůl pro další utkání.

4.2 V případě remízy

Pokud vzniklo nerozhodné skóre, je nutné přivolat organizátora, který dohlédne na dohrání rozehrané hry, aby byl určen vítěz. V případě, že došlo k neúmyslnému porušení situace na stole, situace se opraví co nejlíže původnímu stavu. Pokud není možné situaci opravit, rozhodne o náhradním způsobu dohrání organizátor (penalty, náhradní hra). V případě úmyslného porušení situace na stole je připsán vítězný bod soupeři.

Dohrání hry probíhá (pod dozorem rozhodčího) následovně: hru pokračuje hráč, který byl v náběhu ve chvíli ukončení časového limitu. Hra se dohraje celá, to znamená do potopení osmičky. **V této dohrávce se již koule nepočítají.** Jeden vítězný bod získá hráč, který tuto hru vyhrál.

