

Cieľ hry biliard, billiard, pool – OSMIČKA

Osmička je hra pri ktorej sa používa biela a 15 farebných guľí. Sú číslované od 1 do 15. Sú rozdelené na tzv. celé a polovičné, celé sú číslované od 1 až do 7 a polovičné sú číslované od 9 do 15. Guľa číslo 8 (čierna guľa) je konečnou a slúži na uzatváranie hry. Hráč, ktorý potopí gule svojho typu (plné, polovičné) skôr a následne potopí guľu číslo 8 vyhráva.

Hlásenie strku pri biliarde

Pri hre typu osmička je potrebné hlásiť jednotlivé gule a kapsy, to však nie je potrebné pokiaľ sa jedná o tzv. jednoznačný strk (úder). Strky cez mantinel a kombinácie nie sú považované za jednoznačné a preto by sa malo dbať na hlásenie farby gule a zamýšľanej kapsy, kde bude hráč potápať guľu. Pri hlásení strkov nie je potrebné oznamovať detaily ako napríklad počty mantinelov, odrazov, dotykov guľí, atď. Každá guľa potopená pri omylnom údery (faule) zostáva v kapse bez ohľadu na to, či patrí súperovi alebo hráčovi, ktorý urobil faul. Zahajovací rozstrel sa nepovažuje za hlásený strk. Hráč, ktorý je na rozstrele, môže pokračovať ďalším strkom, pokiaľ pri rozstrele potopil ktorúkoľvek farebnú guľu.

Rozostavenie guľí pri hre

Gule sú stavané v trojuholníku v hornej časti stola, pričom guľa číslo 8 je v strede trojuholníka. Prvá guľa tvaru na zadnom bode, s polovičnou guľou v jednom rohu a s celou v druhom.

Biliard - „hra osmička“ – rozrážanie gúl

Víťaz rozohrania môže rozstreľovať. V osmičke víťaz každej hry rozstreľuje hru nasledujúcu, pokiaľ sa v pravidlách organizátora neustanovuje inak. Môže byť ustanovené inak napr.: hráči sa striedajú v rozstreľovaní, porazený hráč rozstreľuje, hráč s horším skóre vyhratých hier rozstreľuje

Legálny rozstrel

Pre legálny rozstrel je potrebné aby hráč s bielou gule buď: potopil aspoň jednu guľu, alebo zahrať najmenej štyri číslované gule na mantinel. Pokiaľ nedokázal rozstreliť tak aby splnil aspoň jednu z možností legálneho rozstrelu ide o faul. Súper má možnosť akceptovať stôl v

pozícií a pokračovať v hre alebo si vyžiadať prenastavenie gulí a sám previesť úvodný rozstrel resp. umožniť súperovi opakovať rozstrel (táto možnosť sa niekde neuvádza, nakoľko by to bol dosť nezmyselný ťah).

Potopenie bielej gule pri riadnom rozstrele

Pokiaľ hráči potopia bielu guľu pri rozstrele(1) všetky potopené gule zostanú potopené (s výnimkou „8“), (2) je to faul, (3) stôl je otvorený. Striedajúci hráč môže hrať z ruky v záhlaví a nesmie hrať na cieľovú guľu, ktorá je v záhlaví, pokiaľ predtým nezahral bielu cez prednú čiaru a biela sa až potom nevráti do záhlavia, aby zasiahla cieľovú guľu.

Farebné gule vyhodené zo stola pri rozstrele

Pokiaľ hráč pri rozstrele vyhodí farebnú guľu zo stola ide o faul a striedajúci hráč môže: (1) akceptovať pozíciu, ktorá nastala (2) hrať z ruky zo záhlavia

Guľa číslo 8 potopená pri rozstrele

Pokiaľ sa pri rozstrele potopila guľa číslo 8, môže hráč, ktorý rozstreľoval vyžiadať nový rozstrel alebo po umiestnení gule na svoj bod pokračovať v hre. Pokiaľ ale súčasne s guľou číslo 8 potopí aj bielu, má striedajúci hráč možnosť nového rozstrelu alebo vrátenia gule číslo 8 na svoj bod a rozohrať z ruky zo záhlavia.

Otvorený stôl a biliard

Stôl je otvorený, pokiaľ zatiaľ nebola vybraná skupina (celá alebo polovičná). Ak je stôl otvorený, je povolené aby hráč hral cez polovičnú guľu celú a naopak. Stôl je otvorený vždy po rozstrele. Ak je otvorený stôl, je povolené zasiahnuť najskôr ľubovoľnú celú alebo polovičnú guľu v procese potápania a hlásenia celej alebo polovičnej gule. Napriek tomu, ak je stôl otvorený a guľa číslo 8 je zasiahnutá ako prvá, jedná sa o faul a žiadna plná ani polovičná nie je pripočítaná hráčovi, ktorý strk predviedol. Hráč biliardu na strku stráca svoje poradie, a striedajúci hráč získava bielu guľu do ruky. Všetky potopené gule zostávajú v kapsách a striedajúci hráč znova hrá otvorený stôl. Pri otvorenom stole zostávajú všetky nesprávne potopené gule v kapsách.

Výber typu gúlí

Výber polovičných alebo celých gúlí nie je určený rozstrelom, ani keď potopené gule patria do jednej alebo oboch skupín. Stôl je vždy otvorený bezprostredne po rozstrele. Výber skupiny sa určuje až v okamihu, keď po rozstrele hráč právoplatne potopí ohlásenú guľu. Keď sú skupiny určené a hráč bezchybne zasiahne a potopí guľu zo súperovej skupiny, súper musí ohlásiť jeho faul skôr ako je zahraná ďalšia guľa. Keď to zabudne, hráč automaticky preberá ako svoju tú skupinu gúlí, na ktorú naposledy hral v prebiehajúcom nábehu.

Riadny strk

Pri každom strku (s výnimkou rozstrelu a pokiaľ je stôl otvorený) musí hráč, ktorý je na rade (strku) najprv zasiahnuť jednu z gúlí svojej skupiny (typu) a (1) potopiť číslovanú guľu alebo (2) dosiahnuť aby, biela alebo niektorá číslovaná guľa kontaktovala mantinel. Pre hráča biliardu: je povolené, aby hráč na strku odrazil bielu guľu od mantinelu skôr než kontaktuje svoju farebnú guľu, a aj napriek tomu po kontakte s vlastnou farebnou guľou musí byť farebná guľa potopená, alebo biela, prípadne niektorá číslovaná guľa musí kontaktovať mantinel. Porušenie tejto požiadavky sa klasifikuje ako faul.

Strk na istotu

Z taktických dôvodov môže hráč zvoliť potopenie jasnej farebnej gule a pritom skončiť svoje účinkovanie pri stole s nahlásením strku „istota“. Strk na istotu je definovaný ako riadny strk. Pokiaľ hráč chce hrať na istotou pri potopení jasnej farebnej gule, potom pred zahraním musí súperovi nahlásiť istotu. Pokiaľ to nenahlási a niektorá z jeho gúlí sa potopí, je povinný pokračovať ďalším strkom. Všetky gule potopené pri strku na istotu zostávajú potopené.

Bodovanie pri biliarde

Hráč je oprávnený pokračovať v strku, pokiaľ neurobí faul pri nelegálnom potápaní gúlí svojej skupiny (typu). Potom, čo hráč potopil všetky gule zo svojej skupiny, hrá guľu číslo 8.

Série v hre biliard, billiard, pool

Potopenie bielej alebo faul neznamená stratu hry pri hraní na guľu číslo 8, pokiaľ guľa číslo 8 nebola potopená, ani nevyskočilo zo stola. Striedajúci hráč rozohráva z ruky. Strk na kombináciu nemôže byť nikdy použitý pre nelegálne potopenie gule číslo 8 s výnimkou, že guľa číslo 8 bola prvou zasiahnutou guľou v sérii strku.

Fauly a tresty

Pri hre na biliardovom stole sa nesmie hráč dotknúť rukou guľí, môže sa guľí dotknúť iba tágom. Pokiaľ sa hráč dotkne farebnej gule iným spôsobom, napríklad bokom tága, obuvou, časťou končatiny, odevom, alebo iným spôsobom jedná sa o faul.

Trest za faul

Súper hrá z ruky. To znamená, že hráč môže umiestniť bielu guľu kdekoľvek na stole (nemusí hrať zo záhlavia s výnimkou úvodného rozstrelu). Toto pravidlo bráni tomu, aby hráč biliardu robil zámerné fauly, ktoré by mohli dostať súpera do nevýhody. Pri rozohraní z ruky môže hráč použiť ruku alebo ľubovoľnú časť svojho tága pre umiestnenie bielej gule. Po umiestnení bielej gule bude akýkoľvek pohyb, ktorý kontaktuje bielu guľu považovaný za faul, pokiaľ nepôjde o riadny biliardový strk.

Strky na kombináciu

Strky na kombináciu sú povolené. Aj napriek tomu guľa číslo 8 nesmie byť použitá ako prvá v kombinácií. Pokiaľ sa takýto kontakt objaví je to faul.

Nedovolené potopenie gule

Farebná guľa je považovaná za nedovolené potopenú, ak (1) táto farebná guľa bola potopená v rovnakom strku, v ktorom došlo k chybe alebo (2) hlásená guľa nebola potopená do správnej kapsy alebo (3) pred strkom bola ohlásená istota. Nedovolené potopené gule zostávajú v kapsách a sú počítané v prospech hráča, ku ktorého skupiny gule patria.

Farebné gule vyhodené zo stola

Pokiaľ niektorá z farebných gulí je vyhodená zo stolu resp. vyskočí, jedná sa o faul a teda aj stratu poradia. Avšak pokiaľ sa jedná o guľu číslo 8, tak sa hra končí a vyhráva súper. Žiadna vyhodená farebná guľa sa na stôl nevracia.

Faul pri skoku alebo oblúčik

Vzhľadom na to, že pravidlo „faul bielej gule“ je pravidlom hry, ktorú neriadi rozhodca, hráč by si mal byť vedomý, že bude strk pokladaný za faul bielej gule, pokiaľ behom pokusu o skok, oblúčik bielej gule cez alebo okolo prechádzajúcej gule, ktorá nie je správnu guloú, sa tato prekážajúca guľa pohne (a to či už rukou, tágom alebo hrabličkami).

Hranie gule číslo 8

Potopenie bielej alebo faul neznamená stratu hry pri hraní na guľu číslo 8. Striedajúci hráč rozohráva z ruky. Kombinácie nemôže byť použitá ako legálne potopenie gule číslo 8.

Patová hra

Pokiaľ po troch po sebe nasledujúcich striedaniach pri stole, rozhodne rozhodca, že pokus o potopenie alebo premiestnenie farebnej gule spôsobí stratu hry, gule budú vrátené do pôvodného tvaru na stôl a nový rozstrel prevedie hráč, ktorý v patovej hre rozstreľoval. Pravidlo o patovej hre sa môže použiť bez ohľadu na počet gúl na stole. 3 po sebe nasledujúce fauly za sebou znamenajú stratu hry.

Biliard a prehra

Hráč prehrá pokiaľ urobí niektorú z nasledujúcich chýb:

- keď spadne guľa číslo 8 do kapsy
- keď hráč potopí guľu číslo 8 posledným úderom na svoju guľu
- ak hráčovi vyskočí guľa číslo 8 zo stola
- ak pri hre na guľu číslo 8 padne súčasne aj biela guľa
- ak potopí guľu číslo 8 skôr ako je možné ju potápať, alebo úder nie je dokončený
- ak protihráč vytiahne už pred koncom jednu z gúl z kapsy
- Pred úderom môže hráč premiestňovať gule z kapsy do inej kapsy ale musí tento krok oznámiť rozhodcovi, inak by sa to mohlo klasifikovať, že vzdáva hru.