

1. Cel gry

Ósemka jest grą deklarowaną, rozgrywaną przy użyciu bili białej (rozgrywającej) i 15 bil rozgrywanych, ponumerowanych od 1 do 15. Jeden z zawodników rozgrywa grupę bil z numerami od 1 do 7 (bile pełne), drugi grupę bil z numerami od 9 do 15 (bile z paskiem). Zawodnik, który zgodnie z niniejszymi przepisami wbije do łuz wszystkie bile swojej grupy, a następnie w oddzielnym deklarowanym uderzeniu prawidłowo umieści w łuzie bilę z numerem 8, wygrywa partię.

2. Deklarowanie

Jeśli z sytuacji na stole w sposób oczywisty wynika kolejne zagranie, deklaracja słowna nie musi być składana. Przeciwnik ma prawo prosić o zdeklarowanie bili i łuzu, jeśli ma jakiegokolwiek wątpliwości. Uderzenia z wykorzystaniem odbicia od band i uderzenia kombinowane nie są uznawane za oczywiste. Rozgrywający musi wówczas zadeklarować zarówno bilę, jak i łuzę. Przy deklarowaniu uderzenia nie zgłasza się takich szczegółów, jak odbicie czy odbicia od band, liczba karamboli itp. Bile, które wpadną do łuz w uderzeniu z faulem, pozostają w nich, niezależnie od tego, czy należą do grupy rozgrywającego, czy też jego przeciwnika. Uderzenie otwierające nie jest uderzeniem deklarowanym. Zawodnik wykonujący uderzenie otwierające może kontynuować grę tylko wtedy, gdy wbije do łuzu przynajmniej jedną bilę kolorową.

3. Ustawienie początkowe bil

Bile ustawiane są w trójkąt i przy pomocy trójkąta do ustawiania bil w górnej części stołu, bila z numerem 8 znajduje się w środku trójkąta. Bilę wierzchołkową umieszcza się na punkcie głównym stołu. Podstawa trójkąta jest równoległa do bandy górnej. W jednym wierzchołku podstawy trójkąta ustawiana jest bila pełna, a w drugim bila z paskiem.

4. Zawodnik otwierający

Zawodnik wygrywający rozgrywkę o rozbiecie decyduje o tym, kto wykona uderzenie otwierające. W meczach indywidualnych zawodnicy otwierają kolejne partie na zmianę.

5. Faule przy skokach i uderzeniach typu "masse"

Podczas obowiązywania zasady "faul tylko na białej", gdy mecz nie jest prowadzony przez sędziego, zawodnik musi być świadomy, że popełnia faul, gdy przy uderzeniu mającym

spowodować skok bili rozgrywającej, jej ruch po łuku lub przy uderzeniu masse poruszy się inna bila kolorowa, niezależnie od tego, czy poruszona została ręką, kijem czy podpórką.

6. Prawidłowe uderzenie otwierające

(Definicja) By wykonać prawidłowe uderzenie otwierające, zawodnik otwierający musi, uderzając bilą białą sprzed linii bazy, albo (1) wbić do łuzy bilę kolorową albo (2) doprowadzić do bandy przynajmniej cztery bile kolorowe. Jeśli tego nie wykona, jest faul i zawodnik wchodzący może albo (1) zaakceptować pozycję bil na stole i kontynuować grę albo (2) zażądać ponownego ustawienia bil i rozbić trójkąt lub nakazać ponowne wykonanie rozbiccia swojemu przeciwnikowi.

7. Biała opuszcza pole gry przy prawidłowym uderzeniu otwierającym

Jeśli przy prawidłowym uderzeniu otwierającym biała opuszcza pole gry, (1) wszystkie bile kolorowe wbite do łuzy pozostają w nich (wyjątek bila z numerem 8, patrz punkt 9), (2) jest to faul i (3) stół jest otwarty.

Uwaga: Zawodnik wchodzący poprawia położenie białej na bazę, nie może wówczas grać bezpośrednio żadnej bili kolorowej znajdującej się przed linią bazy, chyba że biała najpierw przekroczy linię bazy, a następnie powróci na bazę, trafiając znajdującą się tam bilę.

8. Bila kolorowa wyskakuje poza stół przy uderzeniu otwierającym

Jeśli zawodnik otwierający wybiję bilę kolorową poza stół podczas uderzenia otwierającego, jest to faul i przeciwnik może (1) zaakceptować pozycję bil na stole i kontynuować grę lub (2) poprawić położenie białej na bazę i kontynuować grę.

9. Bila z numerem 8 wpada do łuzy przy uderzeniu otwierającym

Jeśli podczas uderzenia otwierającego bila z numerem 8 wpada do łuzy, zawodnik otwierający może zażądać ponownego ustawienia trójkąta lub ponownego ustawienia bili z numerem 8 na stole i samemu kontynuować grę. Jeśli podczas uderzenia otwierającego bila z numerem 8 wpada do łuzy i jednocześnie biała opuszcza pole gry, zawodnik wchodzący może zażądać ponownego ustawienia trójkąta lub ponownego ustawienia bili z numerem 8 na stole i grać po poprawieniu pozycji bili białej na bazę.

10. Stół otwarty

(Definicja) Stół jest "otwarty", jeśli wybór grupy bil (pełne i z paskiem) nie został jeszcze dokonany. Dopóki stół jest otwarty, dozwolone jest wbijanie bili pełnej przez bilę z paskiem i odwrotnie.

Uwaga: stół jest zawsze otwarty bezpośrednio po uderzeniu otwierającym. Gdy stół jest otwarty, dozwolone jest uderzanie bili pełnej, bili z paskiem lub bili z numerem 8 w celu wbicia zadeklarowanej bili pełnej lub bili z paskiem. Zawsze, gdy stół jest otwarty i pierwszy kontakt bili białej następuje z bilą z numerem 8, żadna bila pełna ani bila z paskiem nie może być zaliczona na konto zawodnika rozgrywającego. W takim przypadku rozgrywający kończy swoje podejście; wszystkie bile wbite pozostają w luzach; zawodnik wchodzący do gry deklaruje dowolną bilę, mając wciąż otwarty stół. Przy otwartym stole wszystkie nieprawidłowo wbite bile pozostają w luzach.

11. Wybór grupy bil

Wybór grupy bil nigdy nie zostaje określony przy uderzeniu otwierającym, niezależnie od tego, czy wbite są bile tylko jednej, czy obu grup. Stół jest zawsze otwarty bezpośrednio po uderzeniu otwierającym. Wybór grupy bil zostaje określony tylko wtedy, gdy zawodnik prawidłowo wbije zadeklarowaną bilę w osobnym uderzeniu po uderzeniu otwierającym.

12. Uderzenie prawidłowe

(Definicja) Przy wszystkich uderzeniach (z wyjątkiem uderzenia otwierającego i gdy stół jest otwarty) rozgrywający musi najpierw trafić bilę swojej grupy i (1) wbić bilę kolorową albo (2) białą lub dowolną bilę kolorową doprowadzić do bandy.

Uwaga: dozwolone jest uderzanie bili białej o bandę przed kontaktem z bilą rozgrywaną, zawsze jednak po zetknięciu białej z rozgrywaną albo bila kolorowa musi wpaść do luzy albo bila biała lub kolorowa musi dojść do bandy. Gdy któryś z tych warunków nie zostanie spełniony, jest to faul.

13. Gra bezpieczna

Ze względów taktycznych rozgrywający może wybrać wbicie kolejnej bili lub zakończyć podejście przez zadeklarowanie gry bezpiecznej (gry na odstawną). Gra na odstawną traktowana jest jako uderzenie prawidłowe. Jeśli zawodnik chce zagrać uderzenie bezpieczne z jednoczesnym wbiciem bili, musi przed uderzeniem zadeklarować swojemu przeciwnikowi grę

bezpieczną. Jeśli tego nie zrobi i wbije własną bilę, musi kontynuować grę. Wszystkie bile, wbite podczas zagrania bezpiecznego, pozostają w luzach.

14. Punktacja

Zawodnik jest zobowiązany do kontynuowania podejścia tak długo, dopóki wbija prawidłowo zadeklarowane bile swojej grupy w prawidłowych uderzeniach. Po prawidłowym wbiciu wszystkich bil swojej grupy zawodnik może wbijać bilę z numerem 8.

15. Kary za faule

Po faulu przeciwnik może grać z pozycji "biała w ręce". Oznacza to możliwość poprawienia pozycji bili białej na całym stole (bez konieczności gry z bazy, z wyjątkiem faulu w uderzeniu otwierającym). Przepis ten zapobiega graniu celowych fauli, mogących przynieść straty przeciwnikowi. Grając z pozycji "biała w ręce" zawodnik może pozycjonować białą bilę za pomocą ręki lub dowolnej części kija bilardowego (z kapką włącznie), w razie potrzeby więcej niż raz. Jeśli biała jest już ustawiona w pozycji do gry, każde jej dotknięcie, które nie jest prawidłowym uderzeniem, traktowane jest jako faul.

16. Uderzenia kombinowane

Uderzenia kombinowane są dozwolone; jednakże bila z numerem 8 nie może być grana w uderzeniu kombinowanym jako pierwsza, z wyjątkiem przypadku gdy stół jest otwarty.

17. Nieprawidłowo wbite bile

Bila jest traktowana jako wbita nieprawidłowo wtedy, gdy albo (1) bila zostanie wbita w uderzeniu, w którym popełniono faul albo (2) deklarowana bila nie zostanie wbita do deklarowanej luzy albo (3) przed uderzeniem zadeklarowano grę na odstawną. Nieprawidłowo wbite bile pozostają w luzach.

18. Bile kolorowe wybite poza stół

Jeśli bila kolorowa zostanie wybita poza stół, oznacza to faul i zakończenie podejścia danego

zawodnika. Wybicie poza stół bili z numerem 8 oznacza przegranie partii. Wszystkie wybite ze stołu bile ustawiane są ponownie na linii powrotów, w kolejności numerów.

19. Rozgrywanie bili z numerem 8

Kiedy rozgrywana jest bila z numerem 8, popełnienie faulu lub wbicie białej nie oznacza przegrania partii, jeśli bila z numerem 8 nie wpadnie do łuzu lub nie zostanie wybita poza stół. Zawodnik wchodzący gra z pozycji biała w ręce.

20. Przegranie partii

Zawodnik przegrywa partię, jeśli zajdzie jeden z niżej wymienionych przypadków:

- a.) Popęlni faul w uderzeniu, w którym wbił bilę z numerem 8 (wyjątek: patrz wbicie bili z numerem 8 przy uderzeniu otwierającym).
- b.) Bilę z numerem 8 wbije w jednym uderzeniu z ostatnią bilą swojej grupy.
- c.) Bilę z numerem 8 wybije w dowolnym momencie poza stół.
- d.) Bilę z numerem 8 wbije do innej łuzu niż deklarowana.
- e.) Wbije bilę z numerem 8, zanim ta stanie się bilą rozgrywaną.

Uwaga: wszelkie zastrzeżenia muszą być zgłoszone przed następnym uderzeniem, inaczej uznane zostaną za niebyłe.

21. Sytuacja patowa

Jeśli po trzech kolejno po sobie następujących uderzeniach obu zawodników (razem po sześciu uderzeniach), żaden z zawodników nie podejmuje próby wygrania partii, (ocenia sędzia), ponieważ inne zagranie może prowadzić do przegrania partii, bile ustawia się ponownie w trójkąt i powtarza partię, przy czym rozbicia dokonuje zawodnik, który rozpoczął przerwana partię.

Uwaga: Trzy kolejne faule nie oznaczają przegrania partii.