

Pravidla snookeru – česká verze
Překlad Eva Poskočilová
Srpen 2019
Verze 2019v1

OBSAH

STRANY

PRAVIDLA HRY SNOOKER

2-31

REJSTŘÍK PRAVIDEL SNOOKERU

3

SNOOKER SHOOT OUT

32-35

SOUTĚŽNÍ PRAVIDLA

**PRAVIDLA
HRY SNOOKER**

REJSTŘÍK

SEKCE 1 SNOOKEROVÉ VYBAVENÍ Strana

1 Standardní stůl	5
2 Koule	6
3 Tágo	6
4 Pomůcky	6

SEKCE 2 DEFINICE

1	Frame	7
2	Game	7
3	Zápas	7
4	Koule	7
5	Hráč u stolu a jeho pobyt u stolu	7
6	Strk	8
7	Potápění a zahrání do kapsy	8
8	Náběh/Break	8
9	Koule v ruce	8
10	Koule ve hře	9
11	Koule na řadě	9
12	Ohlášená koule	9
13	Free Ball	9
14	Koule vyražená ze stolu	9
15	Porušení pravidel, fauly a postihy	
16	Bodové ohodnocení postihů	10
17	Zasnookerovaný	10
18	Obsazený bod	10
19	Tlačený strk/prostrk	10
20	Skok	11
21	Miss	11
22	Konzultační úsek	11

SEKCE 3

HRA

1	Popis	12
2	Postavení koulí	12
3	Způsob hry	13
4	Konec Framu, Gamu, Zápasu	15
5	Hra z ruky	15
6	Zásah dvou koulí zároveň	15
7	Nastavování barevných koulí	16
8	Touching Ball/Dotýkající se koule	17

9	Koule na hraně kapsy	17
10	Fauly	18
11	Hodnoty postihů	19
12	Zasnookerovaný po faulu	20
13	Hrát znovu	21
14	Foul and a Miss	21
15	Koule, kterou pohne někdo jiný než hráč u stolu	23
16	Koule, kterou se pohne jinak než strkem	23
17	Pat	23
18	Snooker pro čtyři ruce	24
19	Snooker se šesti červenými	24
20	Použití pomocného vybavení	25
21	Interpretace	25

SEKCE 4

HRÁČI

1	Nesportovní chování	26
2	Vzdání	26
3	Zdržování	27
4	Postih	27
5	Hráč, který není u stolu	27
6	Zodpovědnost za skóre	28
7	Nepřítomnost	28

SEKCE 5

ROZHODČÍ A DALŠÍ HODNOSTÁŘI

1	Rozhodčí	29
2	Markér	29
3	Zapisovatel	29
4	Pomoc od rozhodčího a dalších hodnostářů	29

Míry uváděné v závorkách uvádějí metrický ekvivalent na nejbližší milimetr

1. Standardní stůl**(a) Hrací plocha**

Hrací plocha se nachází uvnitř čel mantinelů a její rozměry jsou 11 ft 8½ in x 5 ft 10 in (3569 mm x 1778 mm) s tolerancí u obou rozměrů +/- ½ in (13 mm).

(b) Výška

Výška stolu od podlahy k vršku dřevěné části mantinelu je 2 ft 10 in (864 mm) s tolerancí +/- ½ in (13 mm).

(c) Spodní a horní mantinel

Dvě kratší strany stolu jsou definovány jako Spodní (také známý jako rozstřelový) a Horní mantinel stolu. Když se stůl potahuje sukrem, směr vlákna směřuje od Spodního mantinelu k Hornímu.

(d) Rozstřelová čára a rozstřelové pole

Rovná čára nakreslená 29 in (737 mm) od čela Spodního mantinelu a s ním rovnoběžná, vedoucí od postranního mantinelu k postrannímu mantinelu, se jmenuje Rozstřelová čára. Tato čára a jí ohraničený prostor, se jmenuje Rozstřelová čára a Rozstřelové pole.

(e) „Děčko“

„Děčko“ je půlkruh nakreslený v Rozstřelovém poli se středem své rovné části uprostřed Rozstřelové čáry a s poloměrem 11½ in (292 mm).

(f) Body

Body jsou vyznačené v každém z rohů „Děčka“ a při pohledu od Spodního mantinelu se bod napravo jmenuje Žlutý bod a bod nalevo se jmenuje Zelený bod.

Na střední podélné ose stolu jsou vyznačené čtyři body:

- (i) Jeden na prostředku Rozstřelové čáry, jmenuje se Hnědý bod;
 - (ii) Jeden umístěný v polovině vzdálenosti mezi body kolmo pod čely Horního a Spodního mantinelu, jmenuje se Modrý bod;
 - (iii) Jeden je umístěný v polovině vzdálenosti mezi Modrým bodem a bodem kolmo pod čelem Horního mantinelu, jmenuje se Růžový bod; a
 - (iv) Jeden je 12³/₄ in (324 mm) od bodu kolmo pod čelem Horního mantinelu, známý jako Černý bod.
- (g) Ústí kapes

Kapsy se nacházejí v každém ze čtyř rohů stolu a po jedné uprostřed dlouhých postranních mantinelů.

2. Koule

- (a) Sada koulí se skládá z 15 Červených koulí a po jedné z následujících barevných koulí: Žlutá, Zelená, Hnědá, Modrá, Růžová, Černá a Bílá.
- (b) Koule mají schválené materiálové složení a každá má průměr 52.5 mm s tolerancí +/- 0.05 mm;
- (c) Pokud možno mají stejnou váhu, ale tolerance mezi nejtěžší koulí a nejlehčí koulí v sadě nesmí být víc než 3 g; a
- (d) Koule nebo sada koulí se může vyměnit po dohodě mezi hráči nebo na základě rozhodnutí rozhodčího.

3. Tágo

Tágo nesmí být kratší než 3 ft (914 mm) a nesmí se odchylovat od tradičního zužujícího se tvaru a formy, s hrotem s kůžičkou, se kterou se *strká* do bílé koule a jež je připevněná na jeho tenčí konec.

4. Pomůcky

Hráči mohou používat různé podpory pro tágo, dlouhá tága, prodloužení a nástavce. Ty mohou patřit k výbavě, která běžně patří ke stolu a nachází se u něj, ale také zahrnují vybavení, které přinese hráč nebo rozhodčí. Všechna prodloužení, adaptéry a další pomůcky, které mají napomoci odehrání strku nebo míření, musí mít nejprve schválení od příslušné herní řídicí asociace.

Standardní definice, používané v těchto Pravidlech, jsou níže psány kurzívou.

1. Frame

Frame snookeru zahrnuje úsek hry od začátku (viz Sekce 3 Pravidlo 3(c)), kdy se *hráči u stolu* střídají, dokud *frame* neskončí následujícím způsobem:

- (a) Přijatým vzdáním se od kteréhokoli hráče; nebo
- (b) Nárokováním od *hráče u stolu*, kdy Černá je jedinou *hranou koulí*, která ještě zbývá na stole, agregované skóre není rozhodující, a *hráč u stolu* vede o více než sedm bodů; nebo
- (c) Připsáním *hráči, který není u stolu*, když Černá koule je jedinou *hranou koulí*, která ještě zbývá na stole, agregované skóre není rozhodující, a *hráč, který není u stolu*, vede o víc než sedm bodů; nebo
- (d) Při prvním *potopení* nebo *provinění proti pravidlům*, kdy Černá je jediná *hraná koule*, která zbývá na stole (viz Sekce 3 Pravidlo 4); nebo
- (e) Připsáním od rozhodčího podle Sekce 3 Pravidlo 14(d)(ii) nebo Sekce 4 Pravidlo 1(b), 1(d), 3(b) nebo 3(c).

2. Game

Game je dohodnutý nebo předepsaný počet *framů*.

3. Zápas

Zápas je dohodnutý nebo předepsaný počet *Gamů*.

4. Koule

- (a) Bílá koule je *hrací koulí/bílou*.
- (b) 15 Červených a 6 barevných jsou *hrané koule*.

5. Hráč u stolu a jeho pobyt u stolu

Osoba, která se chystá hrát nebo hraje, je *hráčem u stolu*. Jeho *pobyt u stolu* trvá, dokud se nestane následující:

- (a) je odehrán *strk* a nedojde ke skórování; nebo
- (b) Dopustí se *faulu*, všechny koule se zastaví a rozhodčí usoudil, že *hráč u stolu* odešel od stolu; nebo
- (c) Soupeř požádá, aby hráč hrál znovu po *faulu*; nebo

- (d) *frame* si nárokuje *hráč u stolu*, když na stole zbývá Černá koule jako jediná *hraná koule*, agregované skóre není rozhodující, a *hráč u stolu* vede o víc než sedm bodů; nebo
- (e) poslední Černá koule je *potopená* a *bílá koule* se zastavila.

6. Strk

- (a) *Strk* je, když *hráč u stolu* strčí do *bílé koule* špičkou tága s kůží, s výjimkou přípravy na *strk* na *bílé kouli* (tomu se říká natempování).
- (b) Do *bílé koule* se smí *strčit* pouze jednou a nesmí být *tlačena* dopředu. Kůžička na tágů může na okamžik zůstat v kontaktu s *bílou koulí*, poté co se koule začne pohybovat.
- (c) *Strk* je legální, když nedojde k žádnému *porušení* těchto Pravidel.
- (d) *Strk* končí, když:
 - (i) Se všechny koule zastaví;
 - (ii) Je dokončeno nastavování všech koulí, které je třeba nastavit;
 - (iii) Je odklizeny všechno pomocné vybavení, které používal *hráč u stolu*.
- (e) *Strk* může být proveden *přímo* nebo *nepřímo*, přičemž:
 - (i) *strk* je *přímý*, když *bílá koule* zasáhne *hranou koulí*, aniž by nejprve narazila do mantinelu;
 - (ii) *strk* je *nepřímý*, když *bílá koule* narazí do jednoho nebo více mantinelů, než narazí do *hrané koule*.

7. Potápění a zahrávání do kapsy

Potopení je, když *hraná koule* po kontaktu s další koulí a bez *porušení* těchto Pravidel, spadne do kapsy. Když je koule *potopená*, jmenuje se to *potápění*.

Když koule spadne do kapsy při *faulu*, jmenuje se to *zahrání do kapsy*.

8. Break/Náběh

Break/Náběh je řada *potopení* při *strcích*, které po sobě bezprostředně následují a které provede během jakéhokoli *pobytu u stolu* jediný *hráč u stolu*.

9. Koule v ruce

- (a) *Bílá koule* je v ruce:
 - (i) Před začátkem každého *framu*;
 - (ii) Když byla *zahrána do kapsy*;

- (iii) Když byla *vyražena ze stolu*; nebo
- (iv) Když se znovu nastavuje Černá podle Sekce 3 Pravidla 4(b).

- (b) *Bílá koule zůstává v ruce*, dokud:
 - (i) Není odehrána podle pravidel z *ruky*; nebo
 - (ii) Nedojde k *faulu* na *bílé kouli*, zatímco je na hrací ploše.
- (c) *Hráč u stolu hraje s bílou v ruce*, když má *bílou v ruce*, jak je uvedeno výše.

10. Koule ve hře

- (a) *Bílá koule je ve hře*, když není v *ruce*.
- (b) *Hrané koule jsou ve hře od začátku framu*, dokud nejsou *potopeny, zahrány do kapsy* nebo *vyraženy ze stolu*.
- (c) Barevné koule se opět stávají *koulemi ve hře*, když jsou znovu nastaveny.

11. Koule na řadě

Koule na řadě je kterákoli koule, která může být legálně zasažena prvním dotekem *bílé koule* nebo kterákoli koule, která tak zasažena být nemůže, ale může být *potopena*.

12. Ohlášená koule

- (a) *Ohlášená koule je hraná koule*, kterou *hráč u stolu* ohlásí (slovně určí) nebo označí ke spokojenosti rozhodčího a kterou zamýšlí zasáhnout prvním zásahem *bílé koule*.
- (b) Pokud se rozhodčí *hráče u stolu* zeptá, hráč musí ohlásit, na kterou kouli hraje.

13. Free Ball

Free ball je koule, jiná než *koule na řadě*, kterou *hráč u stolu* označí jako *kouli na řadě*, když je *zasnookerován po faulu* (viz Sekce 3 Pravidlo 12).

14. Koule vyražená ze stolu

Koule je *vyražená ze stolu*, když se zastaví jinde než na hrací ploše nebo v kapse, nebo když ji zvedne *hráč u stolu*, jak je popsáno v Sekci 3 Pravidlo 16(b) a 16(c).

15. Porušení, Fauly a Postihy

Porušení je jakékoli porušení těchto Pravidel.

Faul je porušení, které ukončí pobyt u stolu provinilce. *Postihy* jsou porušení, která neovlivňují pořadí hry.

16. Trestné body/bodové ohodnocení postihů

Trestné body se po jakémkoli *provinění* přidělují hráči, který se neprovinil.

17. Zasnookerovaný

Bílá koule je *zasnookerovaná*, když je *přímý strk* v přímé linii na každou *kouli na řadě* zcela nebo částečně zakrytý koulí nebo koulemi, které *nejsou na řadě*. Pokud jedna nebo více *koulí na řadě* může být zasažena na obou svých nejzazších okrajích bez překážky v podobě jakékoli koule, která *není na řadě*, pak *bílá koule zasnookerovaná* není.

- (a) Když je *bílá koule v ruce*, je *zasnookerovaná*, když je zakrytá dle popisu výše ze všech dostupných pozic na čárách „Děčka“ nebo uvnitř „Děčka“.
- (b) Když je takto *bílá koule* zakrytá víc než jednou koulí, která *není na řadě*, takže nemůže zasáhnout *kouli na řadě*:
 - (i) Koule, která je nejbliž k *bílé kouli*, se považuje za efektivní snookerující kouli; a
 - (ii) Pokud je více než jedna překážející koule ve stejné vzdálenosti od *bílé koule*, všechny takové koule se považují za efektivní snookerující koule.
- (c) Když je *kouli na řadě Červená*, pokud *bílé kouli* překážejí v zasažení různých Červených různé koule, které *nejsou na řadě*, není žádná z nich efektivní snookerující kouli.
- (d) *Hráč u stolu* je *zasnookerovaný*, když je *bílá koule zasnookerovaná* dle popisu výše.
- (e) *Bílá koule* nemůže být *zasnookerovaná* mantinelem.

18. Obsazený bod

Bod je *obsazený*, když se na něj nedá položit koule, aniž by se dotýkala další koule.

19. Prostrk/Tlačený strk

Prostrk nastane, když kůžička na tágu zůstane v kontaktu s *bílou koulí*;

- (a) Déle než na krátký okamžik, jakmile *bílá koule* po počátečním kontaktu už zahájila pohyb; nebo
- (b) V okamžiku, kdy se *bílá koule* dotkne *hrané koule*, s výjimkou případů, kdy se *bílá koule* a *hraná koule* téměř dotýkají, jako *prostrk* se tehdy neposuzuje, pokud *bílá koule* zasáhne samotný okraj *hrané koule*.

20. Skok

Skok je, když *bílá koule* přejde přes jakoukoli část *hrané koule*, bez ohledu na to, jestli do ní při tom narazí nebo ne, s výjimkou následujících situací:

- (a) Když *bílá koule* nejprve narazí do jedné *hrané koule* jiné než dotýkající se koule, a potom přeskočí přes další kouli; nebo
- (b) Když *bílá koule* skočí a narazí do *hrané koule*, jiné než dotýkající se koule, a ve chvíli dopadu na hrací plochu není *bílá koule* na vzdálené straně současné pozice této *hrané koule*; nebo
- (c) Když, po legálním nárazu do *hrané koule*, jiné než dotýkající se koule, *bílá koule* přeskočí přes kouli po nárazu do mantinelu nebo jiné koule.

21. Miss

Miss je:

- (a) když *bílá koule* nezasáhne jako první kouli *kouli na řadě*, nebo
- (b) když byl ohlášen *free ball* a *bílá koule* jako první nezasáhne *ohlášený free ball* nebo tuto kouli zároveň s *kouli na řadě*.

22. Konzultační úsek

Konzultační úsek je období, ve kterém hráči mohou pomáhat rozhodčímu s vracením a nastavováním koule(koulí) do původních pozic před *proviněním* (Sekce 3 Pravidla 2c(ii), 3(k), 10(i), 14, 15 a 16(c)) nebo jak je popsáno v Sekci 3, Pravidlo 9. *Konzultační úsek* začíná od chvíle, kdy je rozhodnuto, že se koule bude/budou vracet, a končí, kdy jsou oba hráči spokojeni s pozicí koule/koulí, nebo konečným rozhodnutím rozhodčího.

1. Popis

Snooker mohou hrát dva nebo více hráčů, buď nezávisle nebo jako strany. Hra se dá shrnout následovně:

- (a) Každý hráč používá stejnou *bílou hrací kouli* a dvacet jedna *hraných koulí* – patnáct Červených, z nichž každá má hodnotu 1 bodu, a šest barevných: Žlutá má 2, Zelená 3, Hnědá 4, Modrá 5, Růžová 6 and Černá 7 bodů.
- (b) Bodované strky při hráčově pobytu u stolu jsou prováděny potápěním Červených a barevných střídavě, dokud nezmizí všechny Červené ze stolu, a pak barevných vzestupně dle jejich hodnoty.
- (c) Body přidělené za bodované *strky* se připisují ke skóre *hráče u stolu*.
- (d) *Body z postihů* za *přestupky* se přidávají ke skóre soupeře.
- (e) Taktika, využívaná kdykoli během *framu*, je nechat *bílou kouli* za kouli, která není *na řadě*, aby byla *zasnookerovaná* pro přicházejícího hráče. Pokud hráč nebo strana ztrácí víc bodů, než jaké jsou dostupné z koulí, které jsou ještě na stole, pak je rozhodující zahrávání snookerů ve snaze získat body z *faulů*.
- (f) Vítěz *framu* je hráč nebo strana:
 - (i) S nejvyšším skóre;
 - (ii) Kterému/které je *frame* vzdán; nebo
 - (iii) Kterému/které je připsán dle Sekce 3 Pravidla 14(d)(ii) nebo Sekce 4 Pravidla 1(b), 1(d), 3(b) nebo 3(c).
- (g) Vítězem *gamu* je hráč nebo strana:
 - (i) Která vyhraje většinu nebo požadovaný počet *framů*;
 - (ii) Která získá vyšší celkový počet bodů, když je relevantní agregované skóre; nebo
 - (iii) Kterému je *game* přidělen dle Sekce 4 Pravidla 1(c) nebo 1(d).
- (h) Vítěz *zápasu* je hráč nebo strana, který/která vyhraje většinu *gamů* nebo, když jsou relevantní agregované body, s největším celkovým ziskem bodů.

2. Pozice koulí

- (a) Na začátku každého *framu* je *bílá koule v ruce* a *hrané koule* jsou na stole rozmístěné následovně:
 - (i) Červené ve tvaru těsně utvořeného rovnostranného trojúhelníku s horní Červenou umístěnou na středové podélné ose stolu, nad

Růžovým bodem a co nejbližší Růžovému bodu, ovšem ne tak, aby bod *zabrala*, a se základnou trojúhelníka rovnoběžně s Horním mantinelem.;

- (ii) Šest barevných na bodech, popsanych v Sekci 1 Pravidlo 1(f).
- (b) Pokud dojde k chybě při nastavování stolu, platí Sekce 3 Pravidlo 7(c), *frame* začíná jako v Sekci 3 Pravidlo 3(c).
- (c) Poté co *frame* začal, kouli ve *hře* může očistit pouze rozhodčí po podložené žádosti od *hráče u stolu* a:
 - (i) Pozice koule se označí vhodnou pomůckou, než se koule zvedne na očištění;
 - (ii) Pomůcka použitá pro označení pozice koule, která se čistí, se bude považovat za onu kouli a získá její hodnotu, dokud se tato koule neočistí a nevrátí zpátky. Je *provinění/postih*, když se této pomůcky dotkne kterýkoli hráč jiný než *hráč u stolu* nebo partner *hráče u stolu*. Rozhodčí musí zahlásit POSTIH a vrátit pomůcku nebo kouli, kterou čistí, do její původní pozice, pokud je to potřeba, i kdyby byla zvednuta.

Když dojde k rozhodnutí znovu vrátit zpátky pomůcku nebo kouli, začíná *konzultační úsek*.

3. Způsob hry

Hráči si určí pořadí hry losem nebo jakýmkoli jiným způsobem po vzájemné dohodě, vítěz má na výběr, kdo bude hrát jako první.

- (a) Takto určené pořadí hry zůstává nezměněno po dobu *ramu*, s výjimkou situací, když může být hráč požádán hráčem na řadě, aby hrál znovu po jakémkoli *faulu*.
- (b) Hráč nebo strana, kteří mají hrát jako první, se musejí střídat při každém *ramu* během *gamu*.
- (c) První hráč hraje z *ruky*, *frame* začíná, když je *bílá koule* umístěná na stole a je do ní strčeno kůžičkou na tágu buď:
 - (i) Když se provádí *strk*; nebo
 - (ii) Při tempování na *bílou kouli*.
- (d) Pokud ve *ramu* začne nesprávný hráč nebo strana:
 - (i) Musí se znovu začít správně, bez postihu, pokud se odehrál jenom jeden *strk* a nedošlo při něm k žádnému *provinění*; nebo
 - (ii) Musí se pokračovat normálně, pokud už byl proveden další *strk*, nebo když došlo k *provinění* během prvního *strku* nebo po dokončení prvního *strku*, s tím, že ke

- správnému pořadí hry se hra znovu vrátí v následujícím *fram*u, takže jeden hráč nebo strana budou začínat ve třech po sobě následujících *framech*; nebo
- (iii) V případě oznámení patu (viz Sekce 3 Pravidlo 7), musí znovu zahájit správný hráč nebo strana.
- (e) Aby byl *strk* legální, nesmí dojít k žádnému *porušení* popsanému v Sekci 3 Pravidle 11 (Hodnoty postihů).
 - (f) Je na zodpovědnosti *hráče u stolu*, aby si zajistil, že všechny předměty nebo pomocné vybavení z jeho *pobytu u stolu* nebo dřívějších *pobytů u stolu* je odstraněno ze stolu.
 - (g) Pro první *strk* každého *pobytu u stolu*, dokud nezmizí ze stolu všechny Červené, je koulí *na řadě* Červená nebo *free ball* ohlášený jako Červená a hodnota každé Červené a jakéhokoli *free ballu potopených* ve stejném *strku* se počítá.
 - (h)
 - (i) Pokud je *potopená* Červená nebo *free ball ohlášený* jako Červená, tentýž hráč hraje následující *strk* a další *kouli na řadě* je některá barevná dle výběru *hráče u stolu*, která je po *potopení* připsána ke skóre a barevná je potom znovu nastavená;
 - (ii) *Náběh* pokračuje *potápěním Červených* a barevných střídavě, dokud nejsou ze stolu odehrány všechny Červené a, pokud to je možné, je odehraná barevná po *potopení* poslední Červené;
 - (iii) Barevné potom jsou *koulemi na řadě* ve vzestupném pořadí podle jejich bodů, jak je popsáno v Sekci 3 Pravidlo 1(a), a když jsou *potopeny*, zůstávají mimo stůl, s výjimkou situace popsané v Sekci 3 Pravidlo 4, a *hráč u stolu* hraje následující *strk* na další barevné, která je *na řadě*;
 - (iv) Pokud *hráč u stolu* v *náběhu* odehraje, ještě než rozhodčí dokončí nastavování barevné, zatímco všechny ostatní koule stojí na místě, hodnota barevné koule nesmí být připsána ke skóre a uplatní se patřičně Sekce 3 Pravidlo 11(a)(i) nebo 11(b)(ii).
 - (i) Červené koule nejsou obvykle vraceny na stůl, jakmile jsou *potopeny*, *zahrány do kapsy* nebo *vyraženy ze stolu* bez ohledu na to, že hráč tak může získat výhodu z *faulu*. Výjimky se však vyskytují v Sekci 3 Pravidla 2(c)(ii), 3(k) 9, 10(i), 14(b), 14(e), 15, 16(c), 19(b) a Sekci 5 Pravidlo 1(a)(i).
 - (j) Pokud *hráč u stolu nepotopí* kouli, musí opustit stůl bez zdržování. Pokud by se dopustil jakéhokoli *faulu* před opuštěním stolu nebo během něj, bude postižen dle Sekce 3 Pravidlo 11. Následující *strk* se pak hraje z místa, kde se *bílá*

koule zastavila, nebo z ruky, pokud bílá koule není ve hře, až na případy, kdy se bílá koule vrací zpátky v souladu se Sekcí 3 Pravidly 10(i) a 14(e).

- (k) Pokud hráč, který není u stolu, přijde mimo svůj pobyt u stolu ke stolu a dopustí se jakéhokoli porušení, je za to postih. Rozhodčí musí ohlásit POSTIH a všechny koule, které se pohnuly, se musí vrátit na místa před porušením a pobyt u stolu hráče u stolu bude pokračovat bez přerušení.

Ve chvíli, kdy se rozhodne, že se bude/budou koule vracet zpátky, začíná konzultační úsek.

- (l) Po posledním strku soupeřova pobytu u stolu nebo po faulu, pokud přicházející hráč strčí do bílé koule nebo se dopustí porušení, ještě než se koule zastaví nebo než rozhodčí dokončí nastavování barevné koule, bude potrestán, jako by to byl hráč u stolu a jeho pobyt u stolu skončí.
- (m) Pokud kterákoli koule zajede do kapsy a odrazí se zpátky na hrací plochu, nepočítá se jako potopená nebo zahraná do kapsy. Pokud dojde k výše zmíněnému, hráč u stolu v tomto případě nemá právo na vymáhání.

4. Konec Framu, Gamu nebo Zápasu

- (a) Když je Černá koule jedinou hranou koulí, která zůstává na stole, první potopení nebo provinění končí frame, s výjimkou splnění obou následujících podmínek:
- (i) Skóre je potom vyrovnané; a
 - (ii) Agregované skóre není rozhodující.
- (b) Když se použijí obě podmínky v (a) výše:
- (i) Černá se znovu nastaví;
 - (ii) Hráči si losují pro volbu, kdo bude hrát;
 - (iii) Další hráč hraje z ruky; a
 - (iv) První potopení nebo provinění končí frame.
- (c) Když agregované skóre určuje vítěze gamu nebo zápasu, a agregované skóre je vyrovnané na konci posledního framu, hráči v tomto framu postupují se znovu nastavenou Černou popsanou v (b) výše.

5. Hra z ruky

Aby se *Bílá koule* odehrála z *ruky*, musí se do ní *strčit* v pozici, kdy je na čárách vymezujičích „Děčko“ nebo uvnitř „Děčka“, ale může se odehrávat v kterémkoli směru.

- (a) Rozhodčí na požádání oznámí, zda je *bílá koule* umístěná správně (to znamená, že není mimo čáry „Děčka“).
- (b) Pokud se hrot tága s kůžičkou dotkne *bílé koule* při umístování do pozice a rozhodčí je toho mínění, že *hráč u stolu* se nepokoušel odehrát *strk*, pak *bílá koule není ve hře*.

6. Zásah dvou koulí zároveň

Dvě koule, jiné než dvě Červené nebo *free ball* a *koule na řadě*, nesmí být zasaženy zároveň prvním nárazem *bílé koule*.

7. Nastavování Barevných

Kterákoli barevná koule *potopená*, *zahraná do kapsy* nebo *vyražená ze stolu* musí být nastavena, než je proveden následující *strk*, dokud nejsou nakonec *potopeny* dle Sekce 3 Pravidlo 3(h)(iii).

- (a) Hráč nesmí být zodpovědný za jakoukoli chybu rozhodčího, když nenastaví kteroukoli kouli správně.
- (b) Pokud je barevná koule nastavená chybně, poté co byla *potopena* v zestupně dle Sekce 3 Pravidlo 3(h)(iii), musí se odebrat ze stolu bez postihu, když se na chybu přijde, a hra musí pokračovat z výsledné pozice. Pokud se na chybu přijde, když byla barevná *potopena*, skórované body se budou počítat, až bude odehrán následující *strk*, nebo po jakémkoli *porušení* před odehráním následujícího strku.
- (c) Pokud je odehrán *strk* s nesprávně nastavenou koulí nebo koulemi, pro následující *strky* se považují za správně nastavené. Kterákoli barevná nesprávně scházející na stole musí být nastavena:
 - (i) Bez postihu, když se zjistí, že schází kvůli předchozímu přehlédnutí, za předpokladu, že *frame* ještě neskončil dle Sekce 2 Pravidla 1, a hra musí pokračovat z výsledné pozice.
 - (ii) S postihem, pokud *hráč u stolu* odehrál, ještě než rozhodčí stihl dokončit nastavování.

- (d) Pokud je omylem nastavená Červená místo některé barevné, barevná se musí nastavit, jakmile se na to přijde, a:
 - (i) Pokud lze Červenou identifikovat, bude odstraněna ze stolu; nebo
 - (ii) Pokud lze Červenou identifikovat, ale byla mezitím *potopena* nebo *zahrána do kapsy* či *vyražena ze stolu*, nebo když už byla barevná nastavena dle (c) výše, nebo ji nelze identifikovat, *frame* pokračuje tak, že je z něj *frame* se šestnácti Červenými. V případech, kdy barevná na stole chybí, musí se nastavit a ve všech případech hra bude pokračovat s výsledné pozice bez postihu.
- (e) Pokud se má nastavit barevná koule a její bod je *obsazený*, musí se umístit na dostupný bod s nejvyšší bodovou hodnotou.
- (f) Pokud se má nastavovat víc než jedna barevná koule a jejich vlastní body jsou *obsazené*, v pořadí nastavování musí mít přednost koule s nejvyšší bodovou hodnotou.
- (g) Pokud jsou *obsazené* všechny body, barevná koule musí být umístěna co nejbližší svému bodu, mezi tento bod a nejbližší část Horního mantinelu.
- (h) V případě Růžové a Černé, pokud jsou všechny body *obsazené* a není mezi dotčenými body a nejbližší částí Horního mantinelu místo, barevná se musí umístit co nejbližší ke svému vlastnímu bodu směrem ke středu na střední podélné ose stolu.
- (i) Ve všech případech se barevná koule nesmí při nastavování dotýkat jiné koule.
- (j) Aby byla barevná koule správně nastavená, musí být umístěna na bodě určeném v těchto Pravidlech.

8. Touching Ball/Dotýkající se koule

- (a) Pokud se po dokončení *strku bílá koule* dotýká *koule* nebo *koulí na řadě* nebo která/které mohou *být na řadě*, rozhodčí musí ohlásit TOUCHING BALL a v případě jakýchkoli pochybností ukázat, které *koule na řadě* nebo *koulí na řadě* se *bílá koule* dotýká. Pokud se *bílá koule* dotýká jedné nebo více barevných po potopení Červené (nebo *free ballu ohlášeného* jako Červená), rozhodčí musí také požádat *hráče u stolu*, aby OZNÁMIL, kterou barevnou si zvolí jako *kouli na řadě*.
- (b) Když se ohlásí TOUCHING BALL, *hráč u stolu* musí hrát *bílou kouli pryč* od této koule, aniž by s ní pohnul, jinak je to *prostrk*.
- (c) Pokud *hráč u stolu* při hraní *strku* nezpůsobí, že by se nějaká dotýkající se *hraná koule* pohnula, není postih, pokud:

- (i) Je koule *na řadě*;
 - (ii) Koule by mohla být *na řadě* a *hráč u stolu* oznámí, že na ni hraje; nebo
 - (iii) Koule by mohla být *na řadě* a *hráč u stolu* oznámí a jako první zasáhne, jinou kouli, která by mohla být *na řadě*.
- (d) Pokud se *bílá koule* zastaví a dotýká se zcela nebo téměř koule, která *není na řadě*, rozhodčí situaci popíše, pokud se ho hráč zeptá, jestli se koule dotýká.
- (e) Když se *bílá koule* dotýká *koule na řadě* i *koule, která není na řadě*, rozhodčí ohlásí jako dotýkající se kouli tu kouli, která *je na řadě*. Pokud se *hráč u stolu* zeptá rozhodčího, jestli se *bílá koule* dotýká také koule, která *není na řadě*, má nárok na to, aby mu to rozhodčí sdělil.
- (f) Není *faul*, pokud je rozhodčí spokojený, že jakýkoli pohyb dotýkající se koule v okamžiku *strku* nezpůsobil *hráč u stolu*.
- (g) Pokud se nehybná *hraná koule*, která se nedotýká *bílé koule*, když si to rozhodčí prohlédl, později před odehraným *strkem* dotýká *bílé koule*, rozhodčí koule znovu nastaví. Toto také platí o dotýkající se kouli, která se po pozdějším ověření od rozhodčího nedotýká.

9. Koule na hraně kapsy

Když koule spadne do kapsy bez zásahu další koulí a

- (a) Není součástí probíhajícího *strku*, musí být nastavena zpátky a body, které předtím hráč skóroval, se počítají.
- (b) Pokud by byla zasažena některou koulí, která patří ke *strku*:
 - (i) Bez *porušení* těchto Pravidel (včetně případů, kde by došlo k *porušení*, kvůli kouli, která spadla do kapsy), všechny koule znovu nastaveny a stejný *strk* se bude hrát znovu, nebo podle uvážení může stejný *hráč u stolu* hrát jiný *strk*;
 - (ii) Pokud dojde k nějakému *faulu*, *hráč u stolu* dostane postih předepsaný v Sekci 3 Pravidlo 11, všechny koule se znovu nastaví a další hráč má obvyklé možnosti po *faulu*.
- (c) Pokud nějaká koule na chvíli balancuje na kraji kapsy a pak do ní spadne, musí být považována za *potopenou* nebo *zahranou do kapsy* a nesmí se znovu nastavovat.
Když se rozhodne, že se bude/budou koule nastavovat zpátky, začíná *konzultační úsek*.

10. Fauly

Pokud se hráč dopustí *faulu*, rozhodčí musí okamžitě ohlásit FAUL.

- (a) Pokud *hráč u stolu* ještě neprovedl *strk*, jeho *pobyt u stolu* končí a rozhodčí musí ohlásit postih.
- (b) Pokud už byl proveden *strk*, rozhodčí počká na dokončení *strku* a pak ohlásí postih.
- (c) Pokud *faul* není přidělen rozhodčím nebo úspěšně vymožen *hráčem, který není u stolu*, před odehráním následujícího *strku*, je vymazán.
- (d) Kterákoli barevná, která není správně nastavená, musí zůstat tam, kde je, pokud není mimo stůl, pak musí být nastavena správně;
- (e) Všechny body skórované v *náběhu* před oznámením *faulu* se počítají, ale *hráč u stolu* nesmí získat žádné body za kteroukoli kouli *zahranou do kapsy* během *strku s faulem*.
- (f) Další *strk* se hraje z místa, kde se *bílá koule* zastavila, nebo, pokud *bílá koule není ve hře, z ruky*.
- (g) Pokud v jednom *strku* dojde k více než jednomu *faulu*, použije se postih s nejvyšší bodovou hodnotou.
- (h) Hráč, který se dopustil *faulu*:
 - (i) Připíše *body za provinění* předepsané v Sekci 3 Pravidlo 11; a
 - (ii) musí hrát následující *strk*, pokud ho o to následující hráč požádá.
- (i) Pokud *hráč u stolu fauluje* kteroukoli kouli včetně *bílé koule*, než do ní *strčí*, udělí se mu patřičný postih. Hráč, který se neprovinil, se potom může rozhodnout, že bude hrát sám z pozice, která vznikla, nebo požádá provinilce, aby hrál znovu z pozice, která vznikla, nebo z původní pozice, v posledním případě se všechny koule musí znovu nastavit a *koule na řadě* musí být stejná koule, jaká to byla před *proviněním*, jmenovitě:
 - (i) Kterákoli Červená, pokud byla Červená *koulí na řadě*;
 - (ii) Barevná *na řadě*, když už na stole nejsou žádné Červené;
 - (iii) Barevná podle výběru *hráče u stolu*, když byla *koulí na řadě* barevná po Červené, po *potopení free ballu ohlášeného* jako Červená.Po vznesení požadavku na znovunastavení koule/koulí začíná *konzultační úsek*.

11. Hodnoty postihů

Následující činy jsou *fauly* a přináší čtyři *body za postih*, pokud nejsou vyšší *body za postih* uvedeny v odstavcích (a) až (d) níže.

- (a) Hodnota *koule na řadě*, když hráč:

- (i) *Strčí do koule, než rozhodčí dokončil nastavení barevné koule zvolené jako free ball;*
 - (ii) *Strčí do bílé koule víc než jednou během strku;*
 - (iii) *Strčí, když má obě nohy mimo podlahu;*
 - (iv) *Hraje mimo pořadí ve hře pro čtyři ruce;*
 - (v) *Hraje nesprávně z ruky, včetně zahajovacího strku;*
 - (vi) *Způsobí, že bílá koule nezasáhne žádnou hranou kouli;*
 - (vii) *Způsobí, že bílá koule bude zahraná do kapsy;*
 - (viii) *Způsobí, že bude bílá koule zasnookerovaná ohlášeným free ballem, s výjimkou situace dle Sekce 3 Pravidlo 12(b)(ii);*
 - (ix) *Zahraje skok;*
 - (x) *Hraje s nestandardním tágem; nebo*
 - (xi) *Se radí nebo mluví s partnerem v rozporu se Sekcí 3 Pravidlo 18(e);*
- (b) Hodnota koule na řadě nebo zúčastněné koule, podle toho, která je vyšší, když:
- (i) *strčí do koule, když se ještě hýbe nějaká koule;*
 - (ii) *Strčí do koule, než rozhodčí dokončí nastavování barevné, která není free ballem;*
 - (iii) *Způsobí, že zahraje do kapsy kouli, která není na řadě;*
 - (iv) *Způsobí, že bílá koule jako první zasáhne kouli, která není na řadě, nebo, když je ohlášený free ball, způsobí, že bílá koule jako první zasáhne kteroukoli jinou kouli než ohlášený free ball, pokud k zásahu nedošlo zároveň s koulí na řadě;*
 - (v) *Udělá prostrk/tlačený strk;*
 - (vi) *Dotkne se jakoukoli částí svého těla, oblečení nebo vybavení, koule ve hře nebo kterékoli pomůcky, použité na označení koule ve hře.*
 - (vii) *Způsobí, že se kterákoli koule dotkne jakéhokoli předmětu nebo vybavení ponechaného u stolu nebo na stole během pobytu u stolu nebo od předchozích pobytů u stolu;*
 - (viii) *Strčí do koule, než se všechny koule, které jsou ze stolu pryč kvůli čištění, vrátí na stůl;*
 - (ix) *Způsobí, že je koule vyražena ze stolu;*
 - (x) *Způsobí, že je bílá koule zasnookerovaná ohlášenou koulí ve Snookeru se šesti červenými.*
- (c) Hodnota koule na řadě nebo vyšší hodnota dvou zúčastněných koulí, když bílá koule jako první zasáhne zároveň dvě koule, jiné než dvě Červené (když je Červená koulí na řadě) nebo ohlášeného free ballu a koule na řadě;
- (d) Sedm bodů, pokud hráč u stolu:

- (i) Použije kouli, která není na stole, k jakémukoli účelu;
- (ii) Použije jakýkoli předmět k měření mezer nebo vzdálenosti;
- (iii) Hraje na Červené, nebo *free ball*, po kterém následuje červená, v bezprostředně následujících *strcích*;
- (iv) Použije jakoukoli kouli jinou než Bílou jako *bílou kouli*, poté co začal *frame*;
- (v) Neohlásí, kterou kouli hraje, když ho o to požádá rozhodčí; nebo
- (vi) Po *potopení* Červené (nebo *free ballu ohlášeného* jako Červená), se dopustí *faulu*, než *ohlásí* některou z barevných.

Následující skutky jsou *provinění* a nesou čtyři *body postihu*, pokud není v odstavcích (e) až (g) uvedena vyšší *bodová hodnota postihu*.

- (e) Hodnota *koule na řadě* nebo zúčastněné koule, podle toho, která je vyšší, když se dopustí *provinění, mimo pořadí*, jak je popsáno v Sekci 3 Rule 3(l);
- (f) Sedm bodů, když se kterýkoli hráč dotkne kteroukoli částí svého těla, oblečení nebo vybavení kterékoli koule nebo pomůcky použité k označení koule během *konzultačního úseku*.
- (g) Sedm bodů, pokud *hráč, který není u stolu*:
 - (i) Použije jakoukoli kouli, která není na stole, k jakémukoli účelu;
 - (ii) Použije jakýkoli předmět k měření mezer nebo vzdálenosti.

12. Zasnookerovaný po faulu

Pokud je po *faulu bílá koule zasnookerovaná* (viz Sekce 2 Pravidlo 17), rozhodčí musí ohlásit FREE BALL.

- (a) Pokud si *následující hráč* zvolí, že bude hrát další *strk*:
 - (i) Může *ohlásit* kteroukoli kouli jako kouli *na řadě*, ale *free ballem* nemůže být *koule na řadě*;
 - (ii) Kterýkoli *ohlášený free ball* se musí vnímat jako *koule na řadě* a získat jeho hodnotu, až na to, že v případě *potopení* se musí poté znovu nastavit na stůl.
- (b) Je *faul*, když *bílá koule*:
 - (i) Nezasáhne *ohlášený free ball* jako první, pokud nedošlo k současnému zásahu s *koulí na řadě*; nebo
 - (ii) Po *strku* bez skórování je *zasnookerovaná* na všechny Červené nebo *kouli na řadě ohlášeným free ballem*. Výjimkou je, když jsou jedinými *hranými koulemi*, které ještě zůstávají na stole, Růžová a Černá.

- (c) Pokud je *ohlášený free ball potopený*, znovu se nastaví na stůl a hodnota *koule na řadě* se připočítá ke skóre.
- (d) Pokud se *potopí koule na řadě*, když *bílá koule* narazila do *ohlášeného free ballu* jako prvního, nebo zároveň s *koulí na řadě*, *koule na řadě* se připočítá ke skóre a zůstává mimo stůl.
- (e) Pokud se *potopí ohlášený free ball i koule na řadě*, jenom *koule na řadě* se počítá, pokud to nebyla Červená, v tom případě se ke skóre připočítává každá *koule*, která byla *potopená*. *Ohlášený free ball* je potom znovu nastaven a *koule na řadě* zůstává mimo stůl.
- (f) Když je provinilec požádán, aby hrál znovu, nebo hráč, který se neprovinil, požádá o znovu nastavení koule/koulí (viz Sekce 3 Pravidla 10(i), 14(b) a 14(e)), možnost *free ballu* zaniká.

13. Hrát znovu

Jakmile hráč požádal soupeře, aby hrál znovu po *faulu*, nebo si vyžádal znovunastavení koule/koulí po *faulu* nebo po *Faulu a Missu*, tato žádost se nedá vzít zpět. Provinilec, který má hrát znovu, má právo:

- (a) Změnit rozhodnutí:
 - (i) jaký *strk* bude hrát; a
 - (ii) kterou *kouli na řadě* se pokusí zasáhnout;
- (b) Připsat si ke skóre body za kteroukoli kouli nebo koule, které může *potopit*.

14. Foul and a Miss

- (a) *Hráč u stolu* se musí dle svých nejlepších schopností snažit zasáhnout *kouli na řadě* nebo kouli, která *může být na řadě*, když byla *potopena* Červená. Pokud rozhodčí usoudí, že bylo porušeno toto Pravidlo, musí ohlásit FOUL AND A MISS, pokud:
 - (i) Kterýkoli z hráčů nepotřeboval *body za postihy* před *strkem* nebo výsledkem odehrávaného *strku*, a rozhodčí je spokojený, že *miss* nebyl záměrný;
 - (ii) Se nenachází k situaci, kdy je nemožné zasáhnout *kouli na řadě*. V tom případě se musí soudit, že se *hráč u stolu* snaží zasáhnout *kouli na řadě* za předpokladu, že hraje, *přímo* nebo *nepřímo*, tak aby zasáhl *kouli na řadě*, s dostatečnou silou, dle soudu rozhodčího, aby dojel *bílou koulí* ke *kouli na řadě*, kdyby v cestě nestála překážející koule (jedna nebo více).
- (b) Když se ohlásí FOUL AND A MISS, hráč, co se neprovinil, může provinilce požádat, aby hrál znovu z pozice, která vznikla, nebo

z původní pozice, v druhém případě se musí všechny koule nastavit zpátky a *koule na řadě* musí být stejná jako před posledním provedeným *strkem*, jmenovitě:

- (i) Kterákoli Červená, kdy byla Červená *kouli na řadě*;
 - (ii) Barevná *na řadě*, když už na stole nejsou žádné Červené; nebo
 - (iii) Nějaká barevná dle výběru *hráče u stolu*, když byla *kouli na řadě* nějaká barevná po Červené, nebo když byl *potopen free ball ohlášený* jako Červená.
- (c) Když *hráč u stolu* při provádění *strku* nezasáhne jako první *kouli na řadě*, když existuje volná cesta v přímé linii od *bílé koule* na kteroukoli část koule, která je *na řadě* nebo by mohla být *na řadě*, rozhodčí musí ohlásit FOUL AND A MISS, pokud situace není dle popisu v Sekci 3 Pravidlo 14(a)(i).
- (d) Když byl ohlášen FOUL AND A MISS podle odstavce (c) výše, když existovala volná cesta v přímé linii od *bílé koule* ke *kouli na řadě* nebo ke kouli, která by mohla být *na řadě*, tak že byl dostupný středový kontakt na plnou kouli (v případě Červených se toto má brát jako plný průměr kterékoli Červené, která není zakrytá nějakou barevnou), nebo když se *bílá koule* dotýká koule, která by mohla být *na řadě* po *potopení* některé Červené, pak:
- (i) Druhé nezasažení *koule na řadě* při *strku* z původní pozice se musí ohlásit jako FOUL AND A MISS bez ohledu na rozdíl v bodovém skóre;
 - (ii) V případě druhé chyby dle (i) výše, provinilec, pokud má hrát znovu z původní pozice, musí dostat Varování od rozhodčího, že další chyba bude mít za následek, že se *frame* připíše jeho soupeři. *Frame* se nedá připsat, když nebylo vydáno Varování. Pokud rozhodčí nevydal Varování a sekvence FOULŮ AND MISSŮ pokračuje, *hráč u stolu* dostane toto Varování při první příležitosti.
 - (iii) Pokud je hráč požádán, aby hrál z pozice, která vznikla, sekvence *Foulů and Missů* dle (d)(i) a (d)(ii) končí.
- (e) Jakmile jsou všechny koule znovu nastaveny dle tohoto Pravidla a *hráč u stolu fauluje* na kterékoli kouli, včetně *bílé koule*, MISS nebude ohlášen, pokud nebyl ještě odehrán žádný *strk*. V tomto případě bude vydán patřičný postih. Hráč, který se neprovinil, si pak může vybrat, zda bude hrát sám z pozice, která na stole vznikla, nebo požádá provinilce, aby hrál z pozice, která na stole vznikla, nebo ho požádá, aby hrál znovu z pozice původní. V posledním případě se musí všechny koule znovu nastavit a *koule na řadě* musí být stejná, jako byla před posledním *strkem*, jmenovitě:
- (i) Kterákoli Červená, když je Červená *kouli na řadě*;

- (ii) Barevná *na řadě*, když už na stole nejsou žádné Červené; nebo
- (iii) Některá barevná dle výběru *hráče u stolu*, když je *koulí na řadě* některá barevná po Červené nebo poté, co byl *potopen free ball ohlášený* jako Červená.

Pokud výše zmíněná situace vznikne během sekvence hlášených FOULŮ A MISSŮ dle popisu v odstavci (d) výše, jakékoli Varování týkající se možného připsání *framu* soupeři musí zůstat v platnosti, pouze když se všechny koule vracejí do svých původních pozic před *proviněním*.

- (f) Pokud se po ohlášeném FOULU A MISSU požádá, aby se hrálo z původní pozice, začíná *konzultační úsek*.

15. Koule, kterou pohne/dotkne se jí někdo jiný než *hráč u stolu*

Pokud koulí, stojící či pohybující se, pohne nebo se jí dotkne někdo jiný než *hráč u stolu*, rozhodčí ji musí vrátit do pozice, v níž soudí, že byla, nebo kde by se zastavila, a to bez postihu pro *hráče u stolu*.

Když se rozhodne, že se koule bude/budou vracet zpátky do původních pozic, začíná *konzultační úsek*.

- (a) Toto pravidlo zahrnuje případy, kdy jiný vliv nebo osoba, s výjimkou partnera *hráče u stolu*, způsobí, že *hráč u stolu* pohne koulí, ale nepoužije se v případech, kdy se koule pohne vinou nějaké vady v povrchu stolu, až na případy, kdy se nastavená koule pohne, než se odehraje další *strk*.
- (b) Žádný hráč nesmí být postižen za to, když koulí/koulemi pohne rozhodčí nebo se jich dotkne.

16. Koule, kterou se pohne jinak než *strkem*

- (a) Pokud se *hrané koule* dotkne nebo jí pohne *hráč u stolu*, když má *bílou kouli v ruce*, rozhodčí ohlásí FAUL a *bílá koule* zůstane v *ruce* pro příští *strk*.
- (b) Koule, kterou záměrně pohnul nebo ji zvednul *hráč u stolu*, se považuje za *vyraženou ze stolu*. Výjimka z tohoto pravidla viz Sekce 5 Pravidlo 1(a)(i).
- (c) Pokud rozhodčí považuje *vyražení koule ze stolu* za projev Nesportovního chování, vrátí tuto kouli do původní pozice, nebo, v případě pohybující se koule, do pozice, v níž rozhodčí soudí, že by se zastavila.

Když se rozhodne, že se koule bude/budou vracet do původních pozic, začíná *konzultační úsek*.

17. Pat

Pokud si rozhodčí myslí, že nastala pozice patu, nebo se k ní hra blíží, nebo ji oba hráči naznačí, rozhodčí musí hráčům nabídnout okamžitou možnost tento *frame* začít znovu. Pokud kterýkoli z hráčů namítá, rozhodčí musí povolit pokračování ve hře s výhradou, že se situace musí změnit během stanovené doby, většinou po třech dalších *strcích* na každé straně, ovšem rozhodčí má možnost rozhodnout dle svého uvážení. Pokud po vypršení stanovené doby situace zůstává v zásadě beze změny, rozhodčí vynuluje všechny bodové zisky a znovu nastaví stůl jako pro začátek *ramu*. Stejný hráč opět hraje znovu zahajovací *strk* dle Sekce 3 Pravidla 3(d)(iii), se stejným ustanoveným pořadím hry. Tento proces se běžně nazývá re-rack.

Pokud dojde k patu během znovu nastavené Černé koule, jak je popsáno v Sekci 3 Pravidlo 4(b), znovu se nastaví pouze Černá koule a stejný hráč odehraje zahajovací *strk*.

18. Snooker pro čtyři ruce

- (a) Ve hře pro čtyři ruce (kde čtyři hráči tvoří dvě strany po dvou hráčích) musí každá strana zahajovat střídavé *framy* a pořadí hry se musí určit na začátku každého *ramu*, a když je takto určeno, musí být během tohoto *ramu* dodrženo.
- (b) Hráči mohou změnit pořadí hry na začátku každého nového *ramu*.
- (c) Když dojde k *faulu* a vznesse se požadavek hrát znovu, hráč, který se dopustil *faulu*, hraje následující *strk* a pořadí hry zůstává nezměněno. Pokud byl ohlášen FAUL za hru *mimo pořadí*, partner provinilého hráče ztrácí své *pořadí*, ať už je faulující hráč žádán, aby hrál znovu nebo ne.
- (d) Když *frame* končí rovným bodovým ziskem, uplatní se Sekce 3 Pravidlo 4. Když je zapotřebí znovu nastavená Černá, pár, který hraje první *strk*, má na výběr, který z hráčů tento *strk* provede. Pořadí hry potom musí pokračovat jako ve *ramu*.
- (e) Partneři se mohou dohadovat nebo komunikovat spolu během *ramu*, ovšem ne když je jeden *hráčem u stolu* a přistoupil ke stolu, až dokud jeho *pobyt u stolu* neskončí.
- (f) Když se partner *hráče u stolu* dopustí *provinění*, *hráč u stolu* se bude považovat za provinivšího se hráče.

19. Snooker se šesti červenými

Ve hře Snookeru se šesti červenými se uplatňují oficiální pravidla hry snooker s následujícími obměnami:

- (a) Nedojde k ohlášení více než pěti po sobě následujících FAULŮ A MISSŮ, když má provinivší se hráč hrát znovu z původní pozice.
- (b) Po čtvrtém po sobě následujícím FAULU A MISSU rozhodčí upozorní faulujícího hráče, že pokud bude znovu hlášen FAUL A MISS, soupeř bude moci:
 - (i) Hrát z pozice, kde se koule zastavily; nebo
 - (ii) Požádat soupeře, aby hrál z pozice, kde se koule zastavily; nebo
 - (iii) Hrát *bílou kouli* z jakékoli pozice na hrací ploše, pokud kterýkoli hráč nepotřeboval před posledním odehraným *strkem* nebo výsledkem posledního odehraného *strku body z faulů*. Pokud je zvolena tato možnost, Sekce 3 Pravidlo 12 se neuplatňuje.
- (c) Pokud po ohlášeném FAULU A MISSU soupeř faulujícího hráče požádá, aby hrál z pozice, která vznikla na stole, předchozí sekvence Faulů a Missů končí.
- (d) Po *potopení Červené* nebo *free ballu ohlášeného jako červená*, hráč *u stolu* nesmí soupeře *zasnookerovat za ohlášenou barevnou kouli* dle popisu v Sekci 2 Pravidlo 17.

20. Použití pomocného vybavení

Je na zodpovědnosti *hráče u stolu* umístit a odstranit veškeré vybavení, které by mohl používat u stolu.

- (a) *Hráč u stolu* zodpovídá za všechny předměty včetně, ovšem ne jenom za ně, hrabičky a prodloužení, které si přinese ke stolu, ať už mu patří nebo si je půjčuje (s výjimkou půjčení od rozhodčího), a budou postiženi za všechny *fauly*, kterých se dopustí při používání tohoto vybavení.
- (b) Vybavení, které se normálně nachází u stolu, které dodala třetí strana včetně rozhodčího, není na zodpovědnosti *hráče u stolu*. Není *faul*, když se ukáže, že je toto vybavení vadné, a tak způsobí, že *hráč u stolu* se dotkne koule nebo koulí. Když bude zapotřebí, rozhodčí vrátí do pozic všechny koule v souladu se Sekcí 3 Pravidlo 15 a *hráč*

u stolu, pokud je v *náběhu*, bude mít dovoleno pokračovat bez postihu.

21. Interpretace

- (a) Podle okolností může být nutné přizpůsobit aplikaci Pravidel pro osoby s postižením. Zejména a například:
 - (i) Sekce 3 Pravidlo 11(a)(iii) se nedá aplikovat na hráče na vozíku;
a
 - (ii) Když hráč požádá rozhodčího, rozhodčí mu musí sdělit barvu koule nebo její pozici, když nejsou schopni rozlišit mezi barvami, např. mezi Červenou a Zelenou.
- (b) Když není u hry rozhodčí, pro účely těchto Pravidel bude za rozhodčího považován soupeř nebo soupeřící strana.

SEKCE 4 HRÁČI

1. Nesportovní chování

- (a) V případě, že
 - (i) Se hráč vyjadřuje vulgárně nebo dělá urážlivá gesta nebo
 - (ii) Se hráč chová tak, že rozhodčí soudí, že je toto chování záměrně nebo soustavně Nesportovní; nebo
 - (iii) Se hráč chová jinak, ale považuje se to za Nesportovní chování; nebo
 - (iv) Kterýkoli hráč odmítne pokračovat v probíhajícím *framu*; rozhodčí musí hráče Napomenout, že pokud dojde k jakémukoli dalšímu Nesportovnímu chování, *frame* se připíše soupeři.
- (b) Pokud rozhodčí napomenul hráče dle (a) výše, pokud dojde k jakémukoli dalšímu Nesportovnímu chování, rozhodčí přidělí *frame* jeho soupeři, nebo, když k tomu dojde mezi *framy*, rozhodčí přidělí soupeři následující *frame*. A rozhodčí musí hráče Napomenout, že v případě jakéhokoli dalšího Nesportovního chování bude soupeři připsán *game/zápas*.
- (c) Pokud rozhodčí připsal *frame* soupeři hráče dle (b) výše nebo (d) níže, v případě jakéhokoli dalšího Nesportovního chování tohoto hráče rozhodčí připíše *game* hráčovu soupeři.

- (d) V případě, že je chování dle názoru rozhodčího dostatečně závažné, rozhodčí přidělí *frame* nebo *game* hráčovou soupeři, i když nebylo vydáno žádné předchozí Napomenutí za nesportovní chování.
- (e) Jakékoli rozhodnutí rozhodčího přidělit *frame* a/nebo *game* hráčovu soupeři je konečné a nesmí být předmětem žádného odvolání.

2. Vzdání se

- (a) Hráč může nabídnout vzdání se, které ovšem přestává platit, když se soupeř rozhodne, že bude hrát dál.
- (b) Hráč nesmí vzdát *frame* v jakémkoli *gamu* nebo *zápase*, pokud kterýkoli hráč nepotřebuje *body z postihů*. Jakékoli porušení tohoto Pravidla se musí považovat za Nesportovní chování relevantního hráče. Pokud rozhodčí už předtím Napomenul hráče dle Pravidla 1(a) výše, hráčovu soupeři se připíše následující *frame*.
- (c) Když vítěze *gamu* nebo *zápasu* určuje agregované skóre a dojde k vzdání *frame*, soupeř dostane ekvivalent hodnoty všech koulí, zbývajících na stole, kdy Červené se každá rovná osmi bodům a kterákoli barevná, která je nesprávně mimo stůl, se musí počítat, jako by byla nastavená.

3. Zdržování

- (a) Když hráči trvá neobvykle dlouhou dobu odehrát *strk* nebo rozhodnout se pro *strk*, rozhodčí hráče musí Napomenout, že pokud dojde k dalšímu Zdržování během *gamu*, *frame* bude připsán jeho soupeři.
- (b) Pokud rozhodčí Napomenul hráče pro Zdržování dle (a) výše, v případě jakéhokoli dalšího Zdržování od téhož hráče rozhodčí musí přidělit tento *frame* jeho soupeři.
- (c) Pokud rozhodčí přidělil *frame* hráčovu soupeři za Zdržování, v případě jakéhokoli dalšího Zdržování od téhož hráče rozhodčí musí pokaždé od té chvíle připsat *frame* hráčovu soupeři.

4. Postih

- (a) Pokud je *frame* ztracen dle této Sekce, provinivší se hráč musí:
 - (i) Prohrát relevantní *frame*; a
 - (ii) Když vítěze *gamu* nebo *zápasu* určuje agregované skóre, ztratí všechny body, které získal, a soupeř musí získat ekvivalent hodnoty všech zbývajících koulí na stole, kdy se Červené počítají

každá za osm bodů a všechny barevné, které nesprávně chybí na stole, se musejí počítat, jako by na stole byly.

- (b) Pokud je ztracen *game* dle této Sekce, provinivší se hráč musí:
- (i) Prohrát relevantní *frame*; a
 - (ii) Navíc, prohrát požadovaný počet neodehraných *framů*, potřebných k dohrání *gamu*, když jsou relevantní *framy*; nebo
 - (iii) Navíc, prohrát zbývající *framy*, kde má každý hodnotu 147 bodů, když vítěze *gamu* určuje agregované skóre.

5. Hráč, který není u stolu

Když hraje *hráč u stolu*, *hráč, který není u stolu*, nesmí stát nebo se pohybovat ve výhledu *hráče u stolu*. Musí sedět nebo stát v rozumné vzdálenosti od stolu a nemá se pohybovat nebo dělat něco, co by mohlo vyrušit *hráče u stolu* ze soustředění.

6. Zodpovědnost za skóre

Je stejně na zodpovědnosti rozhodčího jako hráčů, aby si zajistili, že se započítává správné skóre, buď na počítadlo nebo když rozhodčí ohlašuje skóre. Pokud kterýkoli z hráčů zjistí, že skóre je špatně, musí co nejdříve informovat rozhodčího.

7. Nepřítomnost

Pokud *hráč, který není u stolu*, není u stolu přítomen, může jmenovat zástupce, který bude hru sledovat v jeho zájmu a v případě potřeby bude reklamovat *provinění*. Takové jmenování musí být sděleno rozhodčímu, ještě než hráč odejde.

SEKCE 5 ROZHODČÍ A ÚŘEDNÍCI/ČINOVNÍCI

1. Rozhodčí

- (a) Rozhodčí musí:
 - (i) Činit rozhodnutí v zájmu fair play v jakékoli situaci, kterou tato Pravidla patřičně nepokrývají;
 - (ii) Mít zodpovědnost za správné chování během *zápasu* podle těchto Pravidel;
 - (iii) Zasáhnout, pokud zjistí jakékoli *porušení* těchto Pravidel;
 - (iv) Říct hráči barvu koule nebo její pozici na požádání; a
 - (v) Očistit kteroukoli kouli, pokud o to *hráč u stolu* požádá a žádost je podložena.
- (b) Rozhodčí nesmí:
 - (i) Zodpovědět jakoukoli otázku, k níž ho neopravňují tato Pravidla; ani
 - (ii) Jakkoli naznačit, že se hráč chystá *provinit*; ani
 - (iii) Dávat jakékoli rady či sdělovat názor ne situace, které by mohly ovlivnit hru; ani
 - (iv) Odpovídat na jakékoli otázky ohledně rozdílu ve skóre.
- (c) Pokud si rozhodčí nevšiml nějakého incidentu, může podle svého uvážení využít svědectví markéra nebo dalších rozhodčích a úředníků nebo diváků, kteří měli nejlepší výhled, nebo, pokud je k dispozici, může se podívat na záběr či videozáběr incidentu, což mu může pomoci rozhodnout.

2. Markér

Markér musí udržovat skóre na počítadle a pomáhat rozhodčímu při výkonu jeho povinností. Markér musí také v případě potřeby pracovat jako zapisovatel.

3. Zapisovatel

Zapisovatel musí patřičně zaznamenávat každý *strk* nebo *provinění* a počet bodů, které skóroval každý hráč nebo strana. Také musí zaznamenávat celkovou výšku *breaků/náběhů* a vydaná Napomenutí.

4. Pomoc od rozhodčích/úředníků/činovníků

- (a) Na žádost *hráče u stolu* musí rozhodčí nebo markér posunout a držet jakékoli osvětlovací těleso, které brání *hráči u stolu* v provedení *strku*.
- (b) Je přípustné, aby rozhodčí nebo markér poskytl potřebnou pomoc hráčům s hendikepem v souladu s povahou tohoto hendikepu.

SNOOKER SHOOT OUT SOUTĚŽNÍ PRAVIDLA

Snooker Shoot Out Soutěžní pravidla

Používají se Oficiální pravidla pro Snooker a jejich standardní definice, které jsou v těchto Pravidlech použity, jsou psané kurzívou. Použité změny:

Časomíra

1. Každý *zápas* se bude hrát maximálně na 10 minut. Zápasová časomíra musí začít běžet ve chvíli, kdy se strčí do *bílé koule* při zahajovacím *strku*.
2. Strkovou časomíru spustí časový rozhodčí v souladu s rozhodčím. Zastaví se v okamžiku, kdy hráč *strčí* do *bílé koule*.
3. Maximální úseky pro strkovou časomíru:
 - (i) Během prvních pěti minut *zápasu* musí *strk* začít do 15 vteřin.
 - (ii) Během posledních pěti minut *zápasu* musí *strk* začít během 10 vteřin.Když *strk* nezačne během přiděleného časového úseku, bude udělen časový *faul*.
4. Časový rozhodčí spustí strkovou časomíru,
 - (i) Když se zastaví všechny koule a dokončí se potřebné nastavování všech koulí; nebo
 - (ii) Když rozhodčí ohlásí relevantní skóre *breaku/náběhu*; nebo
 - (iii) Když po *provinění* rozhodčí podá *bílou kouli* přicházejícímu hráči nebo umístí *bílou kouli* na hrací plochu.
5. Když rozhodčí potřebuje čas na rozhodnutí, může se rozhodnout buď přerušit strkovou časomíru nebo zápasovou časomíru a upozorní časového rozhodčího, kdy ji má znovu spustit.
6. Když rozhodčí nemůže dojít k finálnímu rozhodnutí, nebo si markér všimne, že je potřeba revidovat poslední *strk*, může na pomoc v rozhodování použít video- a audiozáznam a rozhodčí oznámí časovému rozhodčímu, že má zastavit zápasovou časomíru. Shlédnutí záznamu se provede u markérova stolku a oba hráči budou čekat u stolu. Pokud takové rozhodnutí, že je zapotřebí použít záznam, není vyžádáno ještě před odehráním dalšího *strku*, veškeré potenciální incidenty jsou smazány.
7. Pokud by měl některý hráč důvod zpochybnit rozhodnutí rozhodčího, strková časomíra se nezastaví, jediné pokud by rozhodčí usoudil, že je to nutné. Potom musí ohlásit TIME OUT a časový rozhodčí musí zastavit strkovou časomíru. Rozhodčí potom musí rozhodnout, zda se strková časomíra znovu spustí nebo nastaví znovu od začátku.
8. Pokud hráč požádá rozhodčího o očištění koule, strková časomíra se nezastaví, leda by rozhodčí usoudil, že je to nutné. Potom musí ohlásit

TIME OUT a časový rozhodčí zastaví strkovou časomíru a po upozornění rozhodčího ji znovu spustí.

9. Pokud dojde k poruše strkové časomíry nebo zápasové časomíry, rozhodnutí rozhodčího bude konečné.

Průběh hry

10. Hráči hrají „rozehrávací tempo“, aby si určili pořadí hry. Při tomto „Tempu“ oba hráči zároveň *strčí* do *bílé koule* z Rozstřelové čáry směrem k Hornímu mantinelu, tak aby se koule vrátila zpátky k Rozstřelovému poli. Hráč, jehož koule dle soudu rozhodčího skončí nejbližší Spodnímu mantinelu, vyhrává Tempo a má na výběr, který z hráčů bude hrát jako první. Při Tempu může *bílá koule* narazit pouze do Horního nebo Spodního mantinelu. Náraz do čehokoli jiného než do těchto dvou mantinelů má za následek prohru v Tempu.
11. Za předpokladu, že *strk* začne během vyměřeného času, *strk* skončí bez ohledu na vypršení strkové časomíry nebo zápasové časomíry a veškeré skórované body nebo *body za postihy* musí být přiděleny.
12. V případě „patu“ jsou hráči zodpovědní za to, že situaci vyřeší během přiděleného času. Neexistuje možnost re-racku.
13. Když je jedinou *hranou koulí*, která zbývá na stole, Černá, první *potopení* nebo *provinění* končí zápas, i když je pak skóre vyrovnané.
14. Pokud je skóre na konci *zápasu* vyrovnané, začne rozstřel na Modré kouli s náhlou smrtí. Modrá koule se umístí na modrý bod a *bílá koule* musí být odehrána z prostoru Déčka nebo z čáry, která Déčko vymezuje. Hráč, který vyhrál Tempo před *zápasem*, bude mít na výběr, kdo bude hrát jako první. V pokusech se budou střídat, dokud jeden z hráčů *nepotopí* Modrou kouli vícrát než jeho soupeř ze stejného počtu pokusů. Modrá koule musí být *potopena přímo* a dotek s kteroukoli částí jakéhokoli mantinelu s výjimkou zaoblení u kapsy, na kterou se hraje, se považuje za *strk*, který se nepočítá.

Fauly

15. Po všech *faulech* se *bílá koule* hraje „z ruky“. „Z ruky“ znamená, že *bílá koule* se může umístit kamkoli na hrací plochu a hráč, který je na řadě, nemá možnost požádat soupeře, aby „hrál znovu“. Strková časomíra začíná, když přicházející hráč dostane *bílou kouli* od rozhodčího.
16. Když *strk* nezačne ve vyměřeném čase, dojde k časovému *faulu*. Ten s sebou nese minimálně pětibodový *trest* nebo hodnotu *koule na řadě*, podle toho, co je vyšší, a přicházející hráč dostane *bílou kouli* od rozhodčího a hraje „z ruky“.

17. Při každém *strku* musí nejméně jedna koule *narazit* do mantinelu nebo spadnout do kapsy. Nesplnění je *faul* s minimální hodnotou pěti *trestných bodů* nebo v hodnotě *koule na řadě*, podle toho, která je vyšší, které jsou připsány soupeři, a přicházející hráč dostane od rozhodčího *bílou kouli* a bude hrát „z ruky“.
18. Když hráč není v pozici, aby si vzal od rozhodčího *bílou kouli* po *faulu*, rozhodčí *bílou kouli* položí na stůl a rozběhne se strková časomíra přicházejícího hráče. Hráč si pak může vzít *bílou kouli* do ruky a umístit ji kamkoli, kde chce, ale *strk* musí začít v přiděleném časovém úseku.

Další pravidla

19. Sekce 3 Pravidla 12 (Zasnookerovaný po *faulu*), 13 (Hrát znovu) a 14 (Foul and a Miss) Oficiálních pravidel pro Snooker se nepoužívají.
20. Pokud třetí strana vyruší hráče během času přiděleného na *strk*, rozhodčí bude mít možnost buď zastavit nebo znovu začít strkovou časomíru a/nebo zápasovou časomíru. Rozhodčí může kdykoli ohlásit TIME OUT a rozhodnout se, jestli se strková časomíra znovu spustí nebo začne znovu.

Etiketa

21. Vzhledem k časovému omezení se nepovažuje za porušení etikety, když *hráč, který není u stolu*, zůstane blíž u stolu než běžně, protože je připravený na svůj další *strk*, ovšem nesmí stát v zorném poli *hráče u stolu*.

Rozhodčí

22. Rozhodčí je konečným sudím a jeho rozhodnutí je konečné. Pokud není nějaká eventualita pokrytá těmito pravidly, rozhodnutí rozhodčího bude platit a, pokud to bude použitelné, stane se precedentem.