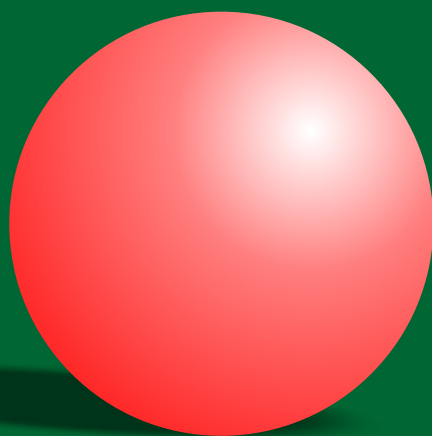


SNOOKER

PRAVIDLA



KAPITOLA 1. : vybavení

- stůl
- koule
- tágo
- ostatní

KAPITOLA 2. : pojmy

- frame
- hra
- zápas
- koule
- hráč v náběhu
- strk
- potopení koule
- náběh
- koule "v ruce"
- koule ve hře
- hratelná koule
- hlášená koule
- "free ball"
- vystřelení koule ze stolu
- faul
- "snooker" - jistota
- obsazený bod
- tlačný strk
- "jump" - skok
- "miss" - minutí

KAPITOLA 3. : hra

- popis
- rozestavení koulí
- technika hry
- konec framu, hry, zápasu
- hra "z ruky"
- zásah dvou koulí současně
- nastavení barevných koulí
- "touching balls" - dotýkající se koule
- koule na hraně kapsy
- "snooker" po faulu
- fauly
- tresty
- opětovná hra
- "faul and a miss"
- pohyb koulí bez zavinění hráčem v náběhu
- mat
- snooker pro čtyři hráče
- používání dalšího vybavení
- interpretace

KAPITOLA 4. : hráči

- zdržování
- nefér hra
- tresty
- hráč, který není v náběhu
- Absence
- povolení

KAPITOLA 5. : úředníci

- rozhodčí
- zapisovatel
- druhý zapisovatel
- asistence úředníků

KAPITOLA 1.: vybavení

Rozměry jsou převedeny do metrické soustavy, která je uváděna v závorce. Všechny rozměry jsou zaokrouhleny na celé milimetry.

1. STŮL

A) ROZMĚRY:

Hrací plocha mezi mantinely musí mít výměru 11 stop 8,5 palce * 5 stop 10 palců (3569 mm * 1778 mm) s tolerancí +/- 0,5 palce (+/- 13 mm) v obou směrech.

B) VÝŠKA:

Výška stolu od podlahy k vrchní části mantinelu musí být v rozmezí 2 stopy 9,5 palce až 2 stopy 10,5 palce (851 mm - 876 mm).

C) KAPSY:

Na stole musí být kapsy ve všech čtyřech rozích a ještě po jedné na každém dlouhém mantinelu a to uprostřed.

Samotné rozměry kapes musí být vytvářeny podle šablony, která je schválena World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA).

D) BAULK-LINE A BAULK:

Rovná čára namalovaná 29 palců (737 mm) od spodního mantinelu a s ním rovnoběžná se nazývá "baulk-line" a plocha ohraničená touto čarou a spodním krátkým mantinelem se nazývá "baulk".

E) "DÉČKO":

Déčko je půlkruh namalovaný v baulk se středem v polovině baulk-line a poloměrem 11,5 palce (292 mm).

F) BODY:

Na dlouhé ose stolu jsou namalovány čtyři body.

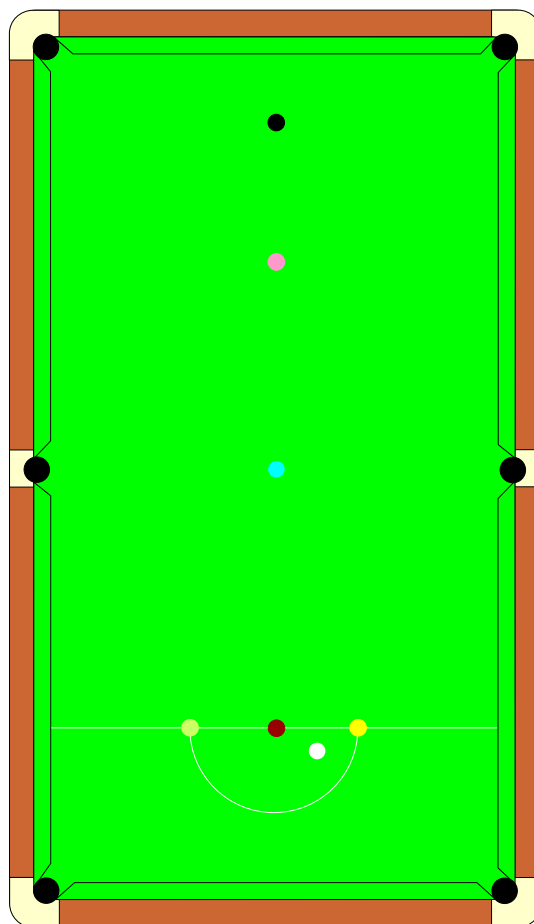
I.) BOD (známí také jako černý bod) je namalován ve vzdálenosti 12,75 palce (324 mm) od kraje horního mantinelu.

II.) STŘEDOVÝ BOD (modrý bod) je namalován uprostřed mezi krátkými a dlouhými mantinely.

III.) PYRAMIDOVÝ BOD (růžový bod) je namalován uprostřed mezi modrým bodem a horním mantinelem.

IV.) STŘEDOVÝ BOD NA BAULK LINE (hnědý bod) je namalován uprostřed Baulk-line.

Další dva body jsou namalovány v rozích Baulk, jeden je vpravo - žlutý bod, druhý pak vlevo - zelený bod.



2. KOULE

Koule musí být schváleny WPBSA a musí mít průměr 52,5 mm s tolerancí +/- 0,05 mm. Musí mít předepsanou váhu s tolerancí 3g na celou sadu. Koule nebo celá sada může být vyměněna po dohodě obou hráčů nebo po rozhodnutí rozhodčího.



Bílá koule - 0 bodů



Hnědá koule - 4 body



Červená koule - 1 bod



Modrá koule - 5 bodů



Žlutá koule - 2 body



Růžová koule - 6 bodů



Zelená koule - 3 body



Černá koule - 7 bodů

3. TÁGO

Tágo nesmí být kratší než 3 stopy (914mm) a nesmí vykazovat rozdíly vůči schváleným standardům a zvyklostem.

4. OSTATNÍ

Různé podstavce pod tágo, dlouhá tága resp. Speciální nástavce na tága a adaptéry mohou být používána hráčem při těžkých pozicích pro tempování. Tyto by měly být součástí výbavy stolu, mohou být však použity i další, které si přinesou hráči sami nebo které dodá rozhodčí. Všechny však musí být schváleny WPBSA.



KAPITOLA 2.: pojmy

1. FRAME

Framem se ve snookeru rozumí perioda hry, která začne prvním strkem, všechny koule jsou ve výchozím postavení (kapitola 3.) a končí:

- A) Vzdáním hráče v náběhu,
- B) Využitím práva na ukončení hráčem v náběhu, na stole je už jen koule černá a hráč vede o více než 7 bodů,
- C) Potopením nebo faulem na poslední černou kouli, nebo
- D) Rozhodnutím rozhodčího podle pravidel popsaných v kapitole 3 pravidlo 4c nebo kapitole 4 pravidlo 2.

2. HRA

Hrou se ve snookeru rozumí ujednaný počet framů.

Poznámka:

Ve většině případů se toto pravidlo nevyužívá. Zápas se hraje na jednu hru, která je rozdělena do několika "seancí". Ty jsou pak odděleny dlouhou přestávkou.

Příklad pro použití tohoto pravidla: Hráči se dohodnou, že jedna hra bude mít 3 framy a zápas se bude hrát na 3 hry. V takové případě se počítají vítězné hry. Takže vyhrál-li by první hráč první hru 3:0 a pak další dvě prohrál 2:1, je vítězem hráč číslo 2 (vyhrál 2:1 na hry) ač na framy vyhrál hráč číslo 1 (5:4)

3. ZÁPAS

Zápasem se ve snookeru rozumí ujednaný počet her.

4. KOULE

- A) Bílá koule je hrací koule
- B) 15 červených a 6 barevných jsou hrané koule

5. HRÁČ V NÁBĚHU

Osoba, která má hrát nebo hraje je hráčem v náběhu a zůstává jím dokud rozhodčí neukončí její hru - náběh.

6. STRK

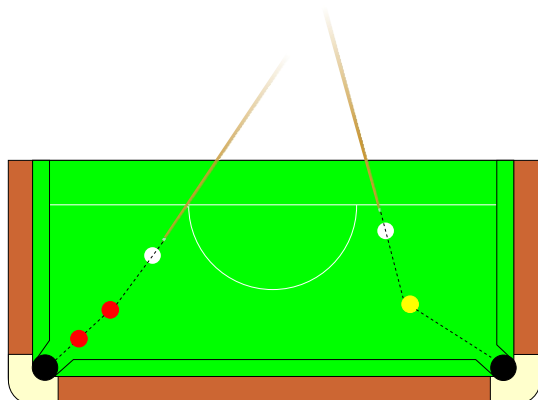
- A) Strkem se rozumí odehrání hráče v náběhu do hrané - bílé - koule špičkou tága.
- B) Strk je platný neprohřeší-li se hráč v náběhu proti pravidlům.
- C) Strk není ukončen dokud se všechny koule na stole nezastaví.
- D) Strk může být hrán přímo nebo nepřímo:

KAPITOLA 2.: pojmy

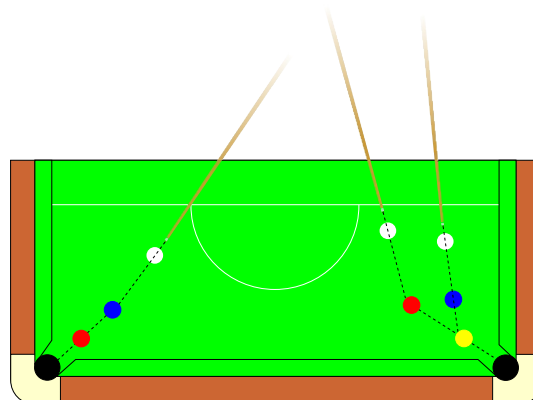
- I.) Přímo zahráným strkem se rozumí takový strk, při kterém bílá koule narazí do hrané koule bez doteku mantinelu.
- II.) Nepřímo zahráným strkem se rozumí takový strk, při kterém bílá koule narazí do hrané koule po jednom či více doteků mantinelu.

7. POTOPENÍ KOULE

Potopení hrané koule je když hrací koule, po kontaktu s jinou hratelnou koulí ale bez porušení těchto pravidel, srazí hranou koulí do kapsy. Koule takto zahráná se nazývá potopená koule.



Toto se může



Toto se nemůže

8. NÁBĚH (BREAK)

Náběh je série potopení během jednoho pobytu hráče u stolu.

9. KOULE “V RUCI”

- A) Hrací -bílá- koule je v ruce,
 - I.) před začátkem každého framu
 - II.) jestliže spadla do kapsy nebo
 - III.) byla vystřelena ze stolu
- B) Zůstává v ruce dokud
 - I.) není správně z ruky odehrána nebo
 - II.) je ohlášen faul během ležení této koule na stole

10. KOULE VE HŘE

- A) Hrací -bílá- koule je ve hře, není-li v ruce
- B) 15 červených a 6 barevných jsou hrané koule

11. HRATELNÁ KOULE

Každá koule, která může být v souladu s pravidly zasažena hrací -bílou- koulí přímo nebo koule, která může být během strku zahrána do kapsy, se nazývá “hratelná koule”.

12. HLÁŠENÁ KOULE

- A) Hlášená koule je hratelná koule, kterou hráč v náběhu označil nebo potvrdil rozhodčímu jako kouli, kterou se bude snažit zasáhnout pomocí hrací -bílé- koule jako první.
- B) Jestliže rozhodčí vyzve hráče, aby označil “hlášenou kouli”, ten tak musí učinit.

Poznámka:

Hlášet se koule musí v případě, kdy není evidentní, kterou z barevných koulí se hráč pokusí zasáhnout. (Například hraje o mantinel nebo na hodně vzdálenou kouli u které leží další barevná koule, atd.)

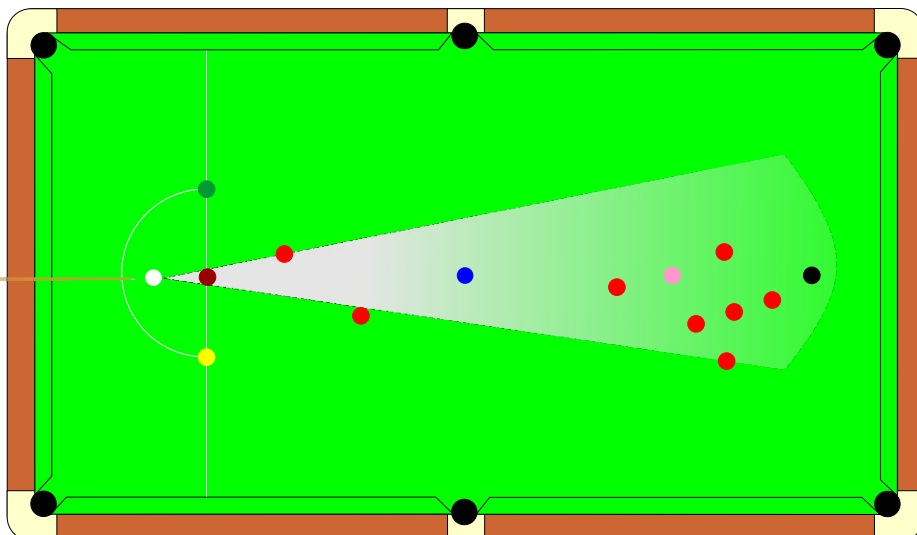
KAPITOLA 2.: pojmy

13. FREE BALL

Free ball je taková koule, kterou hráč v náběhu označí jako kouli hratelnou. Platí pouze v případě, že byl zahrán snooker po faulu (Kapitola 3 pravidlo 10).

Poznámka:

V situaci obdobné té na obrázku, samozřejmě při hře na červenou a při splnění pravidla o free ball, může hráč označit jakoukoliv kouli jako kouli hratelnou. Příklad: Hráč označil jako hratelnou kouli hnědou, zahraje jí do kapsy, připsuje si jeden bod (hrálo se na červené a ty mají hodnotu 1 bod), hnědá se vrátí na stůl na svůj bod a hráč pokračuje hrou na barevné (může zahrát opět hnědou kouli, tentokrát za 4 body), dále hra pokračuje standardně.



14. VYSTŘELENÍ KOULE ZE STOLU

Koule je vystřelena ze stolu, jestliže se zastaví jinde než na desce stolu nebo v kapse nebo je-li zvednuta hráčem v náběhu ze stolu a byla-li ve hře (Kapitola 3 pravidlo 14h).

15. FAUL

Faul je jakékoliv provinění vůči těmto pravidlům.

16. "SNOOKER" - JISTOTA(basa)

Hrací koule je "zasnookerována" zabašována, jestliže je přímé zasažení jakékoliv hratelné koule úplně nebo částečně znemožněno koulemi nehratelnými (**Poznámka: stejně jako na obrázku nahoře**). Může-li být hratelná koule zasažena z obou stran pomocí hrací -bílé- koule bez kontaktu s koulí nehratelnou, o snooker se nejedná.

A) Je-li hrací -bílá- koule v ruce, je snooker uznán v případě, že nejde nastavit do pozice uvnitř "Děčka" tak, aby bylo možné hrát hratelnou kouli.

B) Je-li hrací -bílá- koule bráněna více než jednou nehratelnou koulí

I.) Nehratelná koule nejbližší hrací koulí se nazývá jako snookerující (basující) koule

II.) V situaci, kdy je více bránících koulí ve stejné vzdálenosti od hrací koule, jsou jako snookerující (basující) koule označeny i tyto koule.

C) Je-li červená koule hratelnou koulí a zasažení různých červených koulí brání různé nehratelné (v tomto případě barevné) koule, žádná z nich není označena jako snookerující "basující" koule.

D) Hráč v náběhu je zasnookerován "zabašován" je-li zasnookerována "zabašována" hrací -bílá- koule jak je popsáno výše.

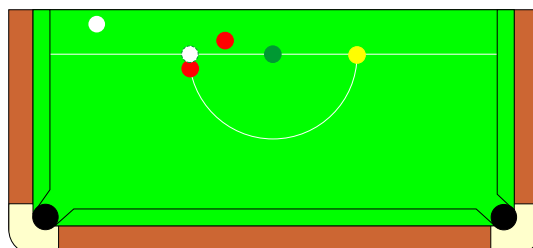
E) Hrací -bílá- koule nemůže být zasnookerována "zabašována" mantinelem. Brání-li mantinel hře na hratelnou kouli nejedná se o snooker.

17. OBSAZENÝ BOD

Bod je obsazený, když v nastavení barevné koule na své místo brání koule jiná a nejde tedy barevná koule nastavit na své místo tak, aby se nedotýkala jiné koule.

Poznámka:

V předcházejícím strku byla do kapsy zahrána koule zelená, musí se tedy vrátit zpět na stůl, její bod je obsazený červenou koulí (jak je vidět na obrázku), zelená se musí postavit na nejvyšší volný bod, v našem případě na bod pro hnědou kouli)



18. TLAČENÝ STRK

Tlačený strk je takový strk při kterém zůstane špička tága v kontaktu s hrací -bílou- koulí

- A) a ta se již dala do pohybu nebo
- B) se již dotkla hratelné koule, vyjma případu, kdy se hrací koule a hratelná koule skoro dotýkají. Zahrání této koule ze strany se nepočítá jako tlačený strk.

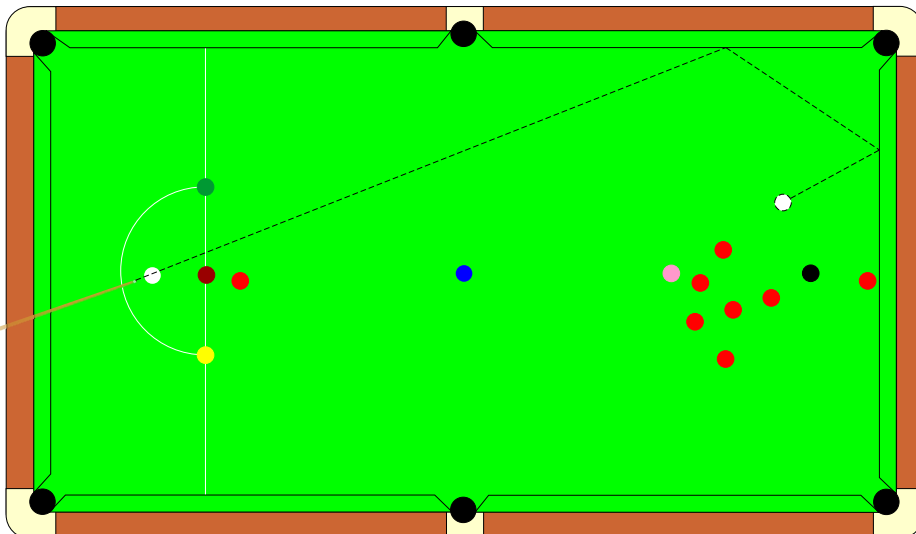
19. "JUMP" SKOK

Skok je takový strk, při kterém hrací koule přeletí přes jakoukoliv část jiné koule, může se jí dotknout ale i nemusí, vyjma:

- A) hrací koule zasáhne nejdříve hratelnou kouli a až potom přeskočí jinou kouli,
- B) hrací koule skočí na hratelnou kouli, zpět na stůl však spadne ještě před ní a nepřeletí ji,
- C) když, po zasažení hratelné koule v souladu s pravidly, hrací koule přeskočí jinou kouli po zasažení mantinelu nebo jiné koule.

20. "MISS" MINUTÍ

Miss je ohlášen, když hrací koule nezasáhne jako první hratelnou kouli a rozhodčí uzná, že hráč v náběhu neudělal dostatečně dobrý pokus o zasažení hratelné koule.



KAPITOLA 3.: hra

1. POPIS

Snooker může být hrán dvěma nebo více hráči, každým zvlášť nebo v teamech. Hra snooker může být shrnuta takto:

- A) Každý hráč používá stejnou hrací -bílou- koulí. Na stole je dalších 21 barevných koulí (viz tabulka v kapitole 1)
- B) Bodované strky v otočkách (výměnách) hráčů u stolu se hrají tak, že je nutné odehrávat střídavě červené a barevné koule a to až do chvíle, jsou-li nějaké červené ještě na stole. Poté se odehrávají barevné podle jejich bodové hodnoty.
- C) Body získané hráčem v bodovaném strku se zapisují ke skóre tohoto hráče.
- D) Trestné body z faulů se připsují ke skóre soupeře.
- E) Taktická hra spočívá ve snaze zahrát během framu hrací kouli do takové pozice, ve které by byla zasnookerována. Je-li bodový rozdíl mezi hráči větší než maximální dosažitelný počet bodů ve hře, snaží se hráči zahrát snooker a doufají v získání trestných bodů.
- F) Vítězem framu je hráč nebo team, který
 - I.) Nahrál největší počet bodů
 - II.) Komu byl frame vzdán
 - III.) Komu je frame přisouzen podle pravidel (kapitola 3 pravidlo 14c nebo kapitola 4 pravidlo 2)
- G) Vítěz hry je hráč nebo team, který
 - I.) Vyhrál více než polovinu dohodnutých framů

KAPITOLA 3.: hra

II.) Nahrál více bodů, jestliže se hraje hra na body (nemusí se hrát na framy, ale na určitý počet bodů)

III.) Komu je hra přisouzena podle pravidla v kapitole 4 pravidlo 2

H) Vítězem zápasu se stane hráč nebo team, který vyhrál větší počet her nebo získal větší počet bodů.

2. ROZESTAVENÍ KOULÍ

A) Na začátku každého framu je hrací -bílá- koule v ruce a ostatní koule jsou rozestavené takto:

I.) Červené koule jsou sestaveny do rovnostranného trojúhelníku, červená koule na vrcholu trojúhelníku leží na dlouhé ose stolu hned za pyramidovým růžovým bodem v co nejtěsnější vzdálenosti aniž by se jí dotýkala. Základna trojúhelníku je rovnoběžně s bližším krátkým mantinelem.

II.) Žlutá koule leží v pravém rohu "Děčka"

III.) Zelená koule leží v levém rohu "Děčka"

IV.) Hnědá koule leží uprostřed Baulk-line

V.) Modrá koule leží uprostřed stolu na středovém bodě

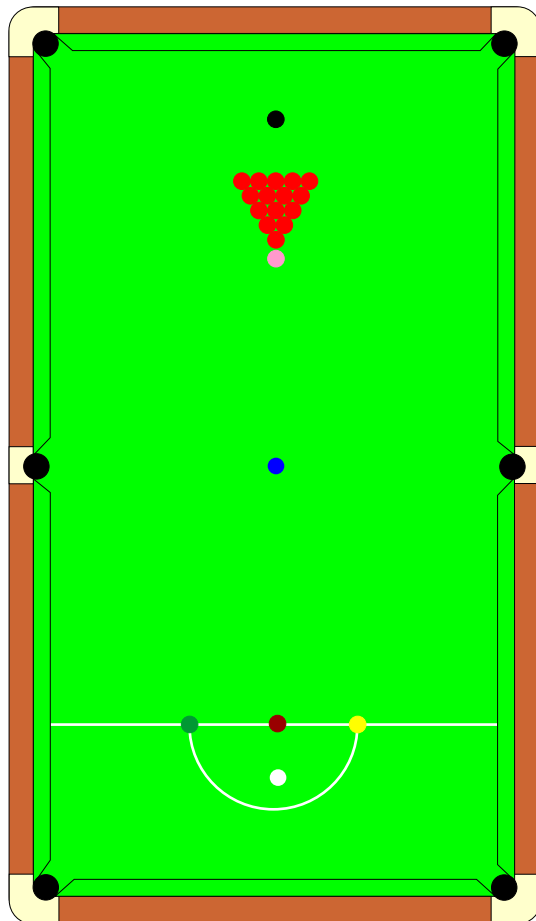
VI.) Růžová koule leží na pyramidovém bodě

VII.) Černá koule leží na Bodě.

B) Po začátku framu může koule ve hře očistit pouze rozhodčí po odůvodněné žádosti hráče a

I.) Pozice koulí, které nejsou na namalovaných bodech musí být označeny "markovátkem" a až potom mohou být ze stolu zvednuty.

II.) "Markovátka" zůstane na stole po celou dobu čišťení koule. Jestliže se jeden z hráčů dotkne markovátka bude potrestán. Rozhodčí nastaví vyčištěnou kouli zpět na své místo a odebere markovátka.



3. TECHNIKA HRY

Pořadí, ve kterém se budou hráči střídát si určí sami pomocí losu nebo podle jiných tradičních způsobů.

A) Pořadí ve hře musí zůstat nezměněno během celého zápasu, vyjma případu, kdy hráč vyzve faulujícího hráče, aby strk opakoval, či pokračoval ve hře.

B) Hráč nebo team se na začátku framu, při zahajovacím strku, střídají.

C) První hráč ve framu hraje "z ruky". Frame začne v okamžiku, kdy je hrací -bílá- koule položena na stůl a hráč se jí dotkne špičkou tága vyjma situace, kdy

I.) je zahrán strk nebo

II.) hráč pomocí tága nastavuje bílou do správné pozice.

D) Aby byl strk regulérní, nesmí být v rozporu s pravidly popsány v kapitole 3 pravidlo 12.

E) Při prvním strku po výměně hráčů u stolu, dokud jsou červené koule na stole, je koule červená nebo koule hlášená za červenou, hratelnou koulí, všechny červené nebo koule hlášená, které spadnou do kapsy jsou bodující.

F) I.) Jestliže červená nebo koule hlášená místo červené spadne do kapsy, ten samý hráč v náběhu pokračuje. Jako další musí hrát koulí barevnou, kterou si sám vybere. Podaří-li se mu tuto kouli zahrát do kapsy, stane se bodující a nastaví se zpět na svůj bod.

II.) Náběh pokračuje dokud se hráči daří potápět červené a barevné koule střídavě, dokud jsou na stole nějaké červené koule, po poslední červené ještě následuje jedna barevná dle volby hráče.

III.) Barevné koule se poté odehrávají podle bodové hodnoty (kapitola 3 pravidlo 1A) od nejnižší po nejvyšší. Jestliže je odehrána barevná koule do kapsy a nelze uplatnit pravidlo popsané v kapitole 3 pravidlo 4, hraje hráč v náběhu další barevnou koulí vyšší hodnoty.

G) Červené koule zahrané do kapsy nebo vystřelené ze stolu se zpět nenastavují vyjma případu, kdy má možnost hráč profitovat z faulů. Pravidla řešící tyto situace jsou popsány v kapitole 3 pravidlo 2BII., 9, 14F a 15.

H) Jestliže se hráči nepodaří zahrát kouli do kapsy nebo zahrál-li faul, jeho náběh končí. Druhý hráč začíná svůj náběh z pozice, která je na stole (a kde se bílá koule zastavila), nebo z ruky a to v případě, že bílá koule je mimo desku stolu.

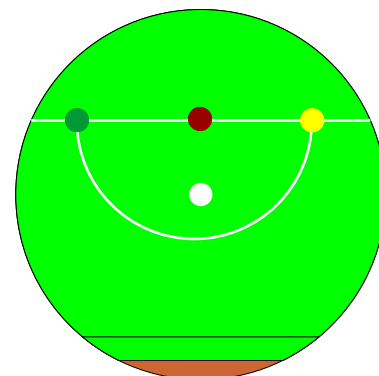
4. KONEC FRAMU, HRY, ZÁPASU

A) Zůstane-li na stole pouze černá koule, její první potopení nebo zahrání faulu končí frame, vyjma následujících situací:

I.) Bodové skóre obou hráčů je stejné a

KAPITOLA 3.: hra

- II.) Celkové skóre není relevantní.
- B) Jestliže jsou splněna pravidla popsaná v sekci, potom se postupuje následovně
 - I.) Černá koule je nastavena na svůj bod,
 - II.) Hráči si vylosují pořadí hry
 - III.) Hráč hraje z ruky
 - IV.) Další skórování nebo faul končí frame
- C) Hraje-li se na celkové skóre a to je po posledním framu stejné na obou stranách, černá koule se nastavuje na svůj bod podle sekce B.



5. HRA “Z RUKY”

Pro hru z ruky musí být hrací -bílá- koule odehrána z pozice na nebo uvnitř “Děčka”, může být hrána jakýmkoliv směrem.

- A) Rozhodčí, je-li vyzván, musí určit, zda je hrací -bílá- koule správně nastavena. (*Neleží-li mimo “D”*)
- B) Dotkne-li se hráč špičkou tága hrací koule při jejím nastavování do pozice a rozhodčí uzná, že se nepokoušel o její odehrání, není hrací -bílá- koule ve hře.

6. ZÁSAH DVOU KOULÍ SOUČASNĚ

Dvě koule, vyjma dvou červených nebo červené a free ball, nesmí být hrací -bílou- koulí zasaženy současně.

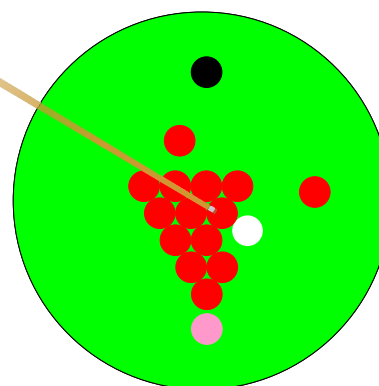
7. NASTAVOVÁNÍ BAREVNÝCH KOULÍ

Jakákoliv barevná, která je zahrána do kapsy nebo vystřelena ze stolu, se před dalším strkem opět nastavuje na stůl na svůj bod, vyjma pravidla popsanému v kapitole 3 pravidlo 3f.

- A) Hráč není odpovědný za chyby rozhodčího při nastavování barevných koulí
- B) Jestliže je barevná koule chybně nastavena na stůl při odehrávání barevných koulí v závěru framu, kdy na stole už nejsou žádné červené koule a barevné se odehrávají dle bodové hodnoty (kapitola 3 pravidlo 3fIII.), Odebere se ze stolu bez jakýchkoliv postihů hráčů.
- C) Zahraje-li se strk a na stole nejsou správně nastavené barevné koule, musí být tyto nastaveny správně před dalším strkem. Barevné koule, které jsou neoprávněně mimo stůl, budou opět nastaveny:
 - I.) Bez postihu, uznal-li rozhodčí, že se tak stalo nedopatřením
 - II.) Příslušným postihem hráče, který odehrál strk dříve, než mohl rozhodčí na nastalou situaci reagovat. (*např. Nastavit barevnou kouli zpět na její bod*)
- D) Má-li být barevná koule nastavena na svůj bod a ten je obsazen jinou koulí, barevná se nastavuje na nejvyšší volný bod na stole.
- E) Je-li více koulí, které se musí nastavit na své body a ty jsou obsazené, má přednost koule vyšší hodnoty.
- F) Jsou-li všechny body obsazené a je nutné nastavit barevnou kouli zpět na stůl, umístí se co nejbližší svému bodu a zároveň co nejbližší hornímu mantinelu.
- G) V případě růžové nebo černé koule je možné tyto nastavit i před svůj bod na středové ose. A to v případě, že středová osa mezi příslušným bodem a horním mantinelem je obsazena jinými koulími a všechny body pro barevné koule jsou obsazeny.
- H) Ve všech případech se znovunastavená barevná nesmí dotýkat jiné koule.
- I) Barevná koule, aby byla správně nastavena, musí být rukou umístěna na bod, jak je popsáno v kapitole 1.

8. “TOUCHING BALLS” DOTÝKAJÍCÍ SE KOULE

- A) Zastaví-li se hrací -bílá- koule tak, že se dotýká hratelné koule nebo koule, která by mohla být hratelná, rozhodčí musí ohlásit “TOUCHING BALLS” a ukázat na koule, které se dotýkají.
- B) Nahlásí-li rozhodčí “TOUCHING BALLS” musí hráč v náběhu hrát hrací koulí od té, které se dotýká, tak, že se dotýkající koule nepohne. Hraje-li do dotýkající se koule jde o tlačení strk.
- C) Hraje-li hráč od dotýkající koule, nebude uložen žádný postih, jestliže:
 - I.) Je dotýkající se koule hratelná
 - II.) Dotýkající se koule by mohla být hratelná a hráč ji tak označí nebo
 - III.) Dotýkající se koule by mohla být hratelná ale hráč označí jinou kouli jako hratelnou a tu pak zasáhne jako první.
- D) Zastaví-li se hrací -bílá- koule a dotýká se nebo skoro dotýká jiné koule než hratelné, rozhodčí, je-li dotázán zda se koule dotýkají, odpoví ANO nebo NE. Hráč v náběhu musí hrát od této nebo těchto koulí bez jejich pohybu a musí jako první zasáhnout koulí hratelnou.
- E) Jestliže se hrací -bílá- koule dotýká jak koule hratelné tak nehmatelné, rozhodčí jako dotýkající se koule označí pouze koule hratelné a hrací. Hráč se může



KAPITOLA 3.: hra

rozhodčího zeptat, zda se i nehratelná koule dotýká koule hráčů, rozhodčí musí na takový dotaz odpovědět.

F) Jestliže rozhodčí uzná, že dotýkající koule se pohnula bez příčiny vyvolané hráčem v náběhu, neohlásí foul.

G) Jestliže se hratelná koule, která byla rozhodčím označena jako nedotýkající se, pohne a začne se dotýkat hráčů koule, rozhodčí ji znovu nastaví do výchozí pozice.

9. KOULE NA HRANĚ KAPSY

A) Jestliže spadne koule do kapsy, aniž by jí tam srazila koule jiná nebo nebyla jinak uvedena hráčem do pohybu, nastaví se zpět na stůl na místo, ze kterého spadla. Žádný postih nebude aplikován.

B) Mohla-li být taková koule zasažena jakoukoliv koulí, která byla součástí strku:

I.) Bez provinění vůči pravidlům, koule se nastaví zpět do výchozí pozice a strk se opakuje. Může být hrán i jinak.

II.) Je-li ohlášen foul, hráč v náběhu je potrestán příslušnou sankcí, koule se nastaví do výchozí pozice a další hráč má všechny výhody plynoucí ze hry z faultu.

C) Jestliže koule balancuje na hraně kapsy a posléze do ní spadne, stává se koulí skórující.

10. "SNOOKER" PO FAULU

Po zahrání faultu, kdy se hráčů -bílá- koule dostala do "snookeru" (basy), rozhodčí ohlásí "FREE BALL" (kapitola 2 pravidlo 16).

A) Jestliže hráč, který je další na řadě, zvolí odehrání dalšího strku,

I.) Může nahlásit jakoukoliv kouli na stole jako kouli hratelnou a

II.) Každá takto ohlášená koule se bere jako koule, kterou zastupuje (včetně bodové hodnoty), je-li zahrána do kapsy, rozhodčí ji opět nastaví na stůl na příslušný bod.

B) Je to foul, když hráčů -bílá- koule

I.) Nezasáhne jako první koulí označenou jako hratelnou nebo ji zasáhne současně s koulí jinou

II.) Je "snookerována" (basována) na všechny červené koule nebo koule hratelné a byl tudíž hlášen stav FREE BALL, vyjma případu, kdy je na stole pouze růžová a černá koule.

C) Je-li FREE BALL zahrána do kapsy, nastavuje se zpět na stůl a hráč si připisuje body v hodnotě koule, kterou free ball zastupovala.

D) Je-li sražena do kapsy koule hratelná a jako první byla zasažena koule zastupující (free ball) nebo byly koule zasaženy současně, potopená koule se počítá a zůstává mimo stůl.

E) Je-li zahrána do kapsy současně koule zastupující a koule hratelná, skórující je pouze koule hratelná, vyjma případu, kdy hratelnou koulí je koule červená. V tomto případě se počítají obě koule jako skórující.

F) Je-li hráč vyzván, aby hrál znovu, je další ohlášení free ball zbytečné.

11. FAULY

Je-li zahrán foul, musí rozhodčí neprodleně ohlásit "FAUL".

A) Jestliže hráč ještě nezahrál strk, jeho náběh končí a rozhodčí ohlásí postih.

B) Jestliže hráč zahrál strk, rozhodčí vyčká zastavení všech koulí a poté ohlásí postih.

C) Není-li foul rozhodčím ohlášen a není-li dostatečně objasněn hráčem, který není v náběhu a je odehrán další strk, je foul přehlédnut.

D) Všechny barevné, které jsou špatně nastaveny zůstávají na svém místě, vyjma situace, kdy jsou mimo stůl. V tom případě musí být správně nastaveny na své body.

E) Všechny body nahrané před faulem se hráčů počítají, nejsou však počítány body dosažené během strku, který byl označen za foul.

F) Další strk je zahrán z pozice, ve které se hráčů -bílá- koule zastavila nebo z ruky, zastavila-li se mimo desku stolu.

G) Je-li dosaženo více faultů v jednom strku, počítá se pouze foul s největším postihem.

H) Hráč, který zahrál foul

I.) Je penalizován podle pravidla 12 v této kapitole a

II.) Je-li vyzván, musí hrát další strk.

12. TRESTY - postihy

Každý foul je potrestán určitým postihem a to minimálně čtyřmi body, vyšší hodnoty jsou popsány v sekcích a až d. Tresty jsou:

A) hodnota koule hratelné

I.) Odehrání hráčů koule více než jednou

II.) Odehrání strku při nedotýkání se nohou podlahy

III.) Hra mimo pořadí

IV.) Špatná hra z ruky, včetně zahajovacího strku,

V.) Hráčů koule nezasáhne po strku žádnou koulí,

VI.) Hráčů koule spadne do kapsy

KAPITOLA 3.: hra

- VII.) Zahrání snookeru za free ball
- VIII.) Zahrání "jump" skoku
- IX.) Hra s nestandardním tágem
- X.) Konfrontace s partnerem (kapitola 3 pravidlo 17e)
- B) hodnota hratelné koule nebo koule s vyšší hodnotou,
 - I.) Provedení strku, když se koule na stole ještě nezastavily
 - II.) Provedení strku, když rozhodčí nedokončil nastavení barevných koulí na své místo
 - III.) Nehratelná koule spadne do kapsy
 - IV.) Hrací -bílá- koule zasáhne nehratelnou kouli jako první
 - V.) Zahrání tlačeního strku
 - VI.) Dotknutí se koule ve hře jinak než hrací koulí, která byla odehrána špičkou tága,
 - VII.) Koule byla vystřelena ze stolu
- C) hodnota koule hratelné nebo vyšší a to v případě, že byly zasaženy dvě koule současně, vyjma případu, že se jedná o dvě červené koule nebo o free ball a kouli hratelnou.
- D) Postih sedmi body je udělen, jestliže hráč v náběhu
 - I.) Použije-li kouli mimo stůl z jakéhokoliv důvodu
 - II.) Použije jakoukoliv věc na měření místa či vzdálenosti
 - III.) Hraje na červenou, nebo na free ball ohlášenou po hře na červené, dvakrát v řadě
 - IV.) Použije jakoukoliv jinou kouli než kouli bílou jako kouli hrací, jestliže frame už začal
 - V.) Nedokáže-li určit, která koule je hratelná, vyzval-li ho k tomu rozhodčí
 - VI.) Po zahrání červené koule do kapsy nebo zahrání free ball za červenou kouli a zahrání faultu ještě před určením hratelné koule.

13. OPĚTOVNÁ HRA

Je-li hráč vyzván oponentem, aby hrál znovu po faultu, nemůže výzvu vzít zpět. Hráč, který byl vyzván, aby hrál znovu, má právo na:

- A) změnit své rozhodnutí
 - I.) Jaký strk bude hrát
 - II.) Jakou kouli se bude snažit zasáhnout
- B) připsat si body za koule, které regulérně zahráje do kapsy

14. "FAUL AND A MISS"

Hráč v náběhu se musí, vzhledem ke svým schopnostem, zasáhnout hratelnou kouli. Uzná-li rozhodčí, že hráč zahrál v rozporu s tímto pravidlem, musí ohlásit "faul and a miss" vyjma situace, kdy je na stole pouze koule černá, nebo je nemožné kouli hratelnou zasáhnout.

- A) po ohlášení "faul and a miss" má další hráč v pořadí právo vyzvat hráče, aby hrál z pozice na stole nebo z pozice před faulem, koule se musí do výchozí pozice nastavit před provedením dalšího strku. Hratelná koule zůstane stejná i při dalším strku.
 - I.) Jakákoliv červená, jestliže je červená koule koulí hratelnou
 - II.) Barevná hratelná koule v případě, že jsou všechny červené koule mimo stůl
 - III.) Jakákoliv barevná koule, jsou-li barevné koule hratelné - byla-li před tím zahrána koule červená do kapsy.
- B) jestliže hráč v náběhu nezasáhne hratelnou kouli jako první ač byla cesta k hratelné kouli volná (přímá linie na jakoukoliv část hratelné koule), rozhodčí musí zahlásit "faul and a miss" vyjma případu, kdy jeden z hráčů potřeboval zahrát předtím snooker.
- C) byl-li ohlášen "faul and a miss" podle sekce b) potom
 - I.) Další chyba při pokusu zasáhnout jako první hratelnou kouli (z vrácené pozice) je opět hlášena jako "faul and a miss" bez ohledu na rozdíl ve skóre
 - II.) Je-li hráč vyzván k opětovnému zahrání situace z výchozí pozice, musí být hráč varován rozhodčím, že třetí faul v této situaci ukončuje frame a ten je připsán soupeři.
- D) Jestliže je hrací koule znovu nastavena podle tohoto pravidla a je-li volná cesta hrací koule na jakoukoliv část koule hratelné a hráč v náběhu udělá faul ještě při přípravě na strk, není ohlášen "faul and a miss" ale jen "faul". V takovém případě je hráč příslušně potrestán a
 - I.) Další hráč v řadě má možnost jít hrát nebo vyzvat faultujícího hráče, aby hrál dál z pozice na stole nebo
 - II.) Může požádat rozhodčího, aby nastavil koule do pozice před faulem a vyzvat faultujícího hráče, aby hrál z takto nastavené pozice
 - III.) Vyvstanou-li výše popsané situace během série "minutí", jakékoliv varování o případném přisouzení framu soupeři je stále platné.
- E) Všechny hlášení "a miss" jsou plně na zvážení rozhodčího
- F) po minutí a výzvě hráče k opětovnému nastavení hrací -bílé- koule, jakákoliv pohnuvší se hratelná koule zůstane na svém místě vyjma situace, kdy rozhodčí určí, že je nová situace výhodnější pro hráče v náběhu, v takovém případě ji nastaví zpět na své původní místo. Je plně na rozhodnutí rozhodčího jaké koule nastaví do své původní pozice. Barevné, nesprávně odehrané do kapsy, musí být znovu nastaveny na své příslušné body.
- G) Jestliže se jakákoliv koule nastavuje do své výchozí pozice, činí tak rozhodčí po konzultaci s oběma hráči či

KAPITOLA 3.: hra

teamy až sám rozhodne o konečné poloze koule.

H) Dotkne-li se kterýkoliv hráč jakékoliv koule na stole během konzultace, je penalizován příslušným počtem bodů a to bez efektu na pořadí, ve kterém se hraje. Koule, které se hráč dotknul, je nastavena rozhodčím zpět na své místo.

I) Hráč má právo se rozhodčího zeptat, zda bude nastavovat i jiné koule než kouli hrací a zda může hrát. Rozhodčí musí odpovědět.

15. POHYB KOULÍ BEZ ZAVINĚNÍ HRÁČE V NÁBĚHU

Dotkne-li se koule, v pohybu či zastavené, někdo jiný než hráč v náběhu, musí být tato koule rozhodčím nastavena zpět do pozice před dotykem nebo do co nejpřesnější pozice odpovídající situaci na stole před dotykem.

A) žádný hráč nemůže být postižen za provinění vůči tomuto pravidlu rozhodčím.

16. PAT

Uzná-li rozhodčí, že na stole nastala patová situace, nebo se takové situaci stav na stole blíží, musí rozhodčí vyzvat hráče, aby frame začali hrát znovu. Jestliže se jeden z hráčů ohradí vůči doporučení rozhodčího, hra pokračuje. Hra pokračuje pod podmínkou, že se situace na stole změní po skončení stanoveného počtu strků, obvykle po třech otočkách. Nezmění-li se situace po stanoveném počtu strků, rozhodčí vynuluje skóre dosažené ve framu a frame se musí opakovat.

A) frame zahajuje ten samý hráč jako při prvním začátku tohoto framu a

B) pořadí hráčů se nemění.

17. SNOOKER PRO ČTYŘI HRÁČE

A) Ve snookeru o čtyřech hráčích se při rozstřelu (zahajovacím strku framu) střídají teamy. Pořadí hráčů, ve kterém budou přistupovat ke hře, se určí na začátku každého framu. Je-li frame zahájen, pořadí se již nesmí měnit.

B) Hráči mohou změnit pořadí na začátku každého framu

C) Je-li zahrán faul a hráč je vyzván, aby strk opakoval, musí hrát hráč, který se faulu dopustil. Dopustil-li se faulu kolega hráče v náběhu, znamená to ztrátu náběhu

D) Skončí-li frame nerozhodně aplikuje se příslušné pravidlo (kapitola 3 pravidlo 4). Je-li znovu nastavena černá koule, má team, který začíná, právo určit zahajujícího hráče ze svého teamu, ostatní pořadí hráčů musí zůstat nezměněno.

E) Partneři se mohou radit během zápasu vyjma

I.) Jeden z nich je hráčem v náběhu a

II.) Zahrál již první strk a neskončil posledním strkem.

18. POUŽÍVÁNÍ DALŠÍHO VYBAVENÍ

Je na odpovědnosti hráče v náběhu, aby všechno vybavení, které při strku použil, odstranil ze stolu.

A) Hráč v náběhu je odpovědný za všechno další vybavení jako jsou "hrabičky" nebo nástavce, které si přinesl ke stolu, ať jsou jeho nebo je má půjčené (vyjma půjčky od rozhodčího) a musí být penalizován za každý faul, kterého se dopustí při používání tohoto náčiní.

B) Vybavení, které je součástí stolu, nebo které přinesl rozhodčí, není na odpovědnosti hráče v náběhu. Jestliže poloha tohoto vybavení zapříčiní pohyb koulí na stole nebo donutí hráče se dotknout koule, jsou tyto koule nastaveny zpět do pozice před faulem a není aplikováno žádné penále.

19. INTERPRETACE

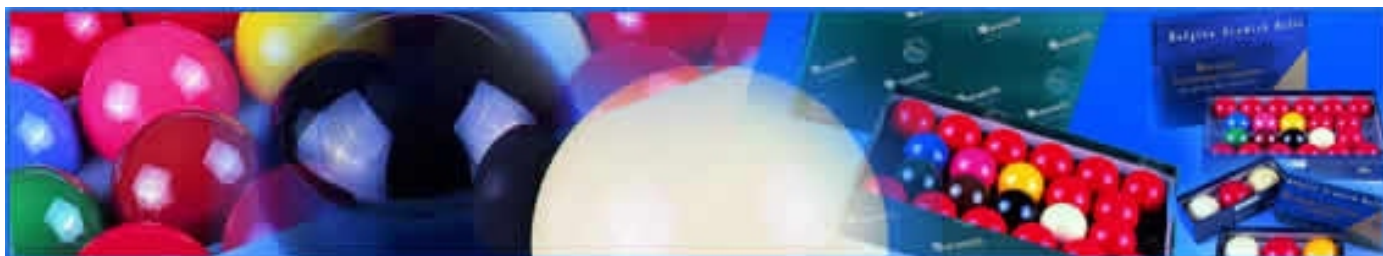
A) jestliže je v pravidlech řeč o hráči, stejná pravidla platí i pro hráčky

B) Výklad pravidel musí být zohledněn při hře osob s fyzickým handicapem, například:

I.) Kapitola 3 pravidlo 12aII. Nemůže být uplatňováno na vozíčkáře

II.) Barvoslepý hráč nemůže být rozhodčím vyzván, aby slovně označil kouli hrací.

C) Jestliže není přítomen u zápasu rozhodčí, je povinna druhá strana hlídat pravidla.



KAPITOLA 4.: Hráči

1. ZDRŽOVÁNÍ

Jestliže rozhodčí rozhodne, že hráč potřebuje příliš mnoho času na rozmyšlenou, musí hráče varovat, že může frame přisoudit soupeři.

2. NEFÉR HRA

Jestliže hráč odmítne pokračovat ve framu, nebo se chová nefér vůči rozhodčímu nebo nezrychlil hru po napomenutí nebo při negentlemanském chování, provinivší se hráč ztratí frame a rozhodčí ho musí varovat, že při případném opakování takového chování může ztratit i celou hru.

3. TRESTY

- A) Ztratí-li hráč frame podle pravidel v této kapitole musí,
 - I.) Prohrát frame a
 - II.) Ztratit všechny body dosažené v tomto framu. Soupeř dostane stejný počet bodů, jaký je nejvyšší možný dosažitelný ze situace na stole. Nesprávně zahrané barevné koule musí být nastaveny na stůl.
- B) Ztratí-li hráč hru podle pravidel v této kapitole musí,
 - I.) Prohrát frame jako v sekci al. A
 - II.) Prohrává také všechny framy, které se ještě mely dohrávat nebo
 - III.) Každý prohraný nehraný frame je ohodnocen bodovou hodnotou 147 bodů, která je připsána soupeři

4. HRÁČ, KTERÝ NENÍ V NÁBĚHU

Hráč, který není v náběhu, musí stát na takovém místě, aby nebyl v zorném poli hráče v náběhu. Hráč, který není v náběhu může sedět nebo stát v rozumné vzdálenosti od stolu.

5. ABSENCE

V případě absence hráče u stolu má tento hráč právo na určení svého zástupce, který bude sledovat dění v herně a chránit zájmy hráče. Určený zástupce musí být oznámen rozhodčímu.

KAPITOLA 5.: Úředníci

1. ROZHODČÍ

- A) rozhodčí musí
 - I.) Být jediným soudcem pro fair a unfair hru
 - II.) Být schopen přijmout fair stanovisko k situaci, která se stane v herně a není adekvátně popsána v pravidlech
 - III.) Být schopen přesně vykládat právo podle pravidel
 - IV.) Zasáhnout ihned jak zaznamená jakékoliv provinění vůči pravidlům
 - V.) Říct hráči barvu koule, která je možná hrát, je-li dotázán a
 - VI.) Očistit jakoukoliv kouli, je-li k tomu oprávněně požádán
- B) rozhodčí nesmí
 - I.) Odpovídat na jakékoliv otázky, které se netýkají pravidel, nebo nejsou v nich popsány
 - II.) Upozorňovat jakkoliv hráče na možný faul
 - III.) Jakkoliv se vyjadřovat k bodovému zisku ve hře a
 - IV.) Odpovídat na otázky týkající se rozdílu ve skóre
- C) Jestliže rozhodčí nemůže dobře sledovat situaci, může požádat zapisovatele, jiného úředníka nebo diváka, má lepší výhled, aby mu pomohl s určením správnosti hry.

2. ZAPISOVATEL

KAPITOLA 5.: úředníci

Zapisovatel musí zapisovat skóre na tabuli a asistovat rozhodčímu při plnění jeho povinností. Musí také pracovat jako druhý zapisovatel, je-li to nutné.

3. DRUHÝ ZAPISOVATEL

Druhý zapisovatel musí zaznamenávat skóre dosažené hráčem v jednotlivém náběhu, zobrazovat fauly a skóre dosažené v náběhu. Musí také oznamovat celkové skóre.

4. ASISTENCE ÚŘEDNÍKŮ

- A) Požádá-li hráč v náběhu, musí rozhodčí nebo zapisovatel podržet nebo posunout osvětlení, které brání hráči ve hře.
- B) Je přípustné, aby rozhodčí nebo zapisovatel pomáhal, je-li to nutné, fyzicky handicapovaným hráčům.

