

PRAVIDLÁ SNOOKERU

Verzia 1.1 (16.2.2009)
Tomáš Macák



Obsah

SEKCIA 1 – VYBAVENIE	3
1. ŠTANDARDNÝ STÔL	3
2. GULE	3
3. TÁGO	3
4. DOPLNKY	4
SEKCIA 2 – DEFINÍCIE	4
1. FRAME	4
2. SET	4
3. ZÁPAS	4
4. GULE	4
5. HRÁČ NA RADE	4
6. STRK	4
7. POTOPENIE	4
8. NÁBEH	5
9. GULA V RUKU	5
10. GULA V HRE	5
11. GULA NA RADE	5
12. NAHLÁSENÁ GUEA	5
13. „FREE BALL“	5
14. VYRAZENÁ ZO STOLA	5
15. FAUL	5
16. V SNOOKERI	5
17. OBSADENÝ BOD	6
18. TLAČENÝ STRK (PUSH STROKE)	6
19. SKOK (JUMP SHOT)	6
20. MINUTIE (MISS)	6
SEKCIA 3 – HRA	6
1. POPIS	6
2. ROZOSTAVENIE GULÍ	7
3. SPÔSOB HRY	7
4. KONIEC FRAMU, SETU ALEBO ZÁPASU	8
5. ODOHRÁVANIE Z RUKY	8
6. ZASIAHNUTIE DVOCH GULÍ SÚČASNE	8
7. NASTAVOVANIE FAREBNÝCH GULÍ	8
8. DOTÝKAJÚCE SA GULE (TOUCHING BALL)	9
9. GULA NA KRAJI DIERY	9
10. V SNOOKERI PO FAULE	10
11. FAULY	10
12. POSTIHY	10
13. OPĀTOVNÉ ODOHRANIE	11
14. FOUL AND A MISS (FAUL A MINUTIE)	11
15. GULA POHNUTÁ INAK, AKO HRÁČOM NA RADE	12
16. PATOVÉ POSTAVENIE	12
17. SNOOKER PRE ŠTYROCH HRÁČOV	12
18. POUŽÍVANIE DOPLNKOVÉHO PRÍSLUŠENSTVA	13
19. INTERPRETÁCIA	13
SEKCIA 4 – HRÁČI	13
1. SPRÁVANIE	13
2. POSTIHY	14
3. HRÁČ, KTORÝ NIE JE NA RADE	14
4. ABSENCIA	14
5. VZDANIE SA	14
SEKCIA 5 – ÚRADNÍCI	14
1. ROZHODCA	14
2. ZAPISOVATEL	15
3. KRONIKÁR	15
4. ASISTENCIA ÚRADNÍKOV	15

Sekcia 1 – Vybavenie

Rozmery v zátvorkách uvádzajú ekvivalentný rozmer v metrickej sústave zaokrúhlený na milimetre.

1. Štandardný stôl

Rozmery

- (a) Hracia plocha medzi čelami mantinelov meria 11ft 8½in x 5ft 10in (3569mm x 1778mm) s toleranciou v oboch rozmeroch +/- ½in (+/- 13mm).

Výška

- (b) Výška stolu od podlahy po vrch mantinelu je medzi 2ft 9½in a 2ft 10½in (851mm až 876mm)

Diery

- (c)
- (i) Diery sú v rohoch (dve na strane *čierneho bodu*, známe ako horné diery a dve pri rozstrelovom poli, známe ako spodné diery) a jedna v strede každej dlhej strany (známe ako stredové diery).
 - (ii) Tvar otvorov diery musí zodpovedať šablónam, ktoré sú vydávané a autorizované World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA).

Rozstrelová čiara a rozstrelové pole

- (d) Rovná čiara, ktorá je nakreslená 29in (737mm) od čela spodného mantinelu a paralelná k nemu, sa nazýva rozstrelová čiara a oblasť od spodného mantinelu k nej sa nazýva rozstrelové pole.

„D“

- (e) „D“ je polkruh so stredom v strede rozstrelovej čiary a polomerom 11½in (292mm) nakreslený v rozstrelovom poli

Body

- (f) Štyri body sú vyznačené na dlhej stredovej ose stola:
- (i) *Čierny bod*, vzdialený 12¾ in (324mm) od miesta kolmo pod čelom horného mantinelu.
 - (ii) Stredový bod (známy aj ako modrý bod), nachádzajúci sa v strede medzi čelami horného a spodného mantinelu
 - (iii) Pyramídový bod (známy aj ako ružový bod), nachádzajúci sa v strede medzi stredovým bodom a čelom horného mantinelu.
 - (iv) Stred rozstrelovej čiary (známy ako hnedý bod).

Ďalšie dva používané body sú v rohoch „D“. Pri pohľade z rozstreloveho poľa bod vpravo je známy ako žltý bod a bod vľavo je známy ako zelený bod.

2. Gule

Gule musia byť zo schváleného zloženia a každá musí mať priemer 52,5mm s toleranciou +/- 0,05mm a:

- (a) musia mať rovnakú hmotnosť v tolerancii 3g v celej sade
- (b) guľa alebo sada gúľ môže byť vymenená po dohode hráčov alebo rozhodnutím rozhodcu.

Správna bodová hodnota gúľ je nasledovná: čierna – 7b, ružová – 6b, modrá – 5b, hnedá – 4b, zelená – 3b, žltá – 2b.

3. Tágo

Tágo nesmie byť kratšie ako 3ft (914mm) a nesmie sa výrazne odlišovať od tradičného a všeobecne

uznávaného tvaru a profilu.

4. Doplnky

Rôzne druhy podpôr tág, predĺžení tág (podľa dĺžky nazývaných „butt“ alebo „half-butt“), nástavce a adaptéry môžu byť používané hráčmi pri obtiažnych situáciách pri strku. Môžu byť súčasťou bežného príslušenstva stolu, ale takisto to môžu byť zariadenia prinesené hráčmi alebo rozhodcom (pozri taktiež Sekciu 3 Pravidlo 18). Všetky predĺženia, adaptéry a ostatné zariadenia na pomoc pri strku musia byť v prevedení schválenom WPBSA.

Sekcia 2 – Definície

1. Frame

Frame v snookeri je časová perióda hry medzi prvým strkom, so všetkými guľami nastavenými podľa popisu v Sekcii 3 Pravidlo 2, až po ukončenie framu:

- (a) vzdaním sa ktoréhokoľvek hráča počas jeho radu,
- (b) uplatnením nároku *hráča na rade*, ak na stole ostala iba čierna guľa a tento hráč má náskok v skóre o viac než sedem bodov,
- (c) záverečným potopením alebo faulom v situácií, keď je stole už iba čierna guľa, alebo
- (d) prisúdením rozhodcom podľa Sekcie 3 Pravidlo 14(c) alebo Sekcie 4 Pravidlo 2.

2. Set

Set je dohodnutý alebo stanovený počet framov.

3. Zápas

Zápas je dohodnutý alebo stanovený počet setov.

4. Gule

- (a) Biela guľa je *hracia guľa* (cue ball)
- (b) 15 červených a 6 farebných guľí sú *hrané gule* (object balls)

5. Hráč na rade

Osoba, ktorá ide hrať alebo hrá, je „*hráč na rade*“ a ostáva ním až kým rozhodca neusúdi, že opustil stôl na konci jeho radu.

6. Strk

- (a) Strk je odohratý keď *hráč na rade* špičkou tága zasiahne *hraciu guľu*.
- (b) Strk je regulárny ak nedošlo k porušeniu pravidiel.
- (c) Strk neskončil, pokiaľ sa všetky gule nezastavili.
- (d) Strk môže byť zahratý *priamo* alebo *nepriamo*:
 - (i) Strk je *priamo* ak *hracia guľa* zasiahne *hranú guľu* bez toho, aby predtým narazila do mantinelu
 - (ii) Strk je *nepriamo* ak *hracia guľa* zasiahne jeden alebo viac mantinelov pred tým než trafi *hranú guľu*.

7. Potopenie

Potopenie je, keď *hraná guľa* po kontakte s inou guľou a bez porušenia týchto pravidiel spadne do diery. Proces potopenia gule nazývame potápaním.

8. Nábeh

Nábeh je počet potopení v po sebe nasledujúcich strkoch zahraných hráčom počas jedného jeho radu počas framu.

9. Guľa v ruke

- (a) *Hracia guľa* je v ruke
 - (i) pred začiatkom každého framu,
 - (ii) ak spadne do diery, alebo
 - (iii) ak bola vyrazená zo stola.
- (b) Ostáva v ruke až kým
 - (i) nie je regulárne odohratá z ruky, alebo
 - (ii) nedôjde k faulu keď je guľa na stole
- (c) O *hráčovi na rade* sa hovorí, že má guľu v ruke ak je *hracia guľa* v ruke ako je uvedené vyššie.

10. Guľa v hre

- (a) *Hracia guľa* je v hre keď nie je v ruke.
- (b) *Hrané gule* sú v hre od začiatku framu až kým nespahnú do diery alebo nie sú vyrazené zo stola.
- (c) Farebné gule sú opäť v hre keď sú znovu nastavené.

11. Guľa na rade

Ktorúkoľvek guľu, ktorá môže byť ako prvá legitímne zasiahnutá *hracou guľou*, alebo ktorákoľvek guľa, ktorá nemôže byť takto zasiahnutá ale môže byť potopená, nazývame *guľou na rade*.

12. Nahlásená guľa

- (a) *Nahlásená guľa* je tá *hraná guľa* ktorú *hráč na rade* deklaroval, alebo indikoval k spokojnosti rozhodcu, že ju má *hracia guľa* zasiahnuť ako prvú.
- (b) Na požiadanie rozhodcu musí *hráč na rade* deklarovať *guľu na rade*.

13. „Free ball“

„Free ball“ je guľa, ktorú *hráč na rade* nominuje ako *guľu na rade* keď sa ocitne v snookeri po faule (pozri Sekciu 3 Pravidlo 10).

14. Vyrazená zo stola

Guľa je vyrazená zo stola ak sa zastaví inde ako na doske stola alebo v diere, alebo ak je zdvihnutá *hráčom na rade*, pokiaľ je v hre okrem pravidla popísaného v Sekcii 3 Pravidlo 14(h).

15. Faul

Faul je akékoľvek porušenie týchto pravidiel.

16. V snookeri

Hovorí sa, že *hracia guľa* je v snookeri ak je priamy strk v rovnej línii na každú *guľu na rade* úplne, alebo čiastočne, bránený guľou alebo guľami, ktoré nie sú na rade. Ak jedna alebo viac *gulí na rade*, môže byť zasiahnutých z oboch krajných strán bez toho, aby v tom bránila guľa, ktorá nie je na rade, *hracia guľa* nie je v snookeri.

- (a) Ak je *hracia guľa* v ruke, je v snookeri vtedy, ak je bránená ako je to vyššie popísané v každej možnej pozícii na alebo vnútri „D“.
- (b) Ak je *hracia guľa* takto bránená od zasiahnutia *gule na rade* viac, než jednou guľou ktorá nie je na

rade

- (i) takáto guľa, ktorá je najbližšie k *hracej guli* je považovaná za efektívne snookerovaciu guľu, a
 - (ii) ak leží viac brániacich guľí v rovnakej vzdialenosti od *hracej gule*, sú všetky takéto gule považované za efektívne snookerovacie gule.
- (c) Ak je *guľou na rade* červená a *hracia guľa* je bránená k zasiahnutiu rôznych červených rôznymi guľami, ktoré nie sú na rade, potom neexistuje efektívna snookerovacia guľa.
- (d) *O hráčovi na rade* sa hovorí, že sa nachádza v snookeri ak sa *hracia guľa* nachádza v snookeri podľa vyššie uvedených pravidiel
- (e) *Hracia guľa* nemôže byť v snookeri vďaka mantinelu. Ak zaoblené čelo mantinelu bráni *hracej guli* a je bližšie k *hracej guli* ako ktorákoľvek iná brániaca guľa ktorá nie je na rade, *hracia guľa* nie je v snookeri.

17. Obsadený bod

Ktorýkoľvek bod je obsadený, ak naň nemôže byť guľa položená bez toho aby sa táto nedotýkala inej gule.

18. Tlačný strk (push stroke)

Tlačný strk je zahratý vtedy, ak špička tága ostáva v kontakte s *hracou guľou*

- (a) po tom, ako *hracia guľa* zahájila pohyb dopredu, alebo
- (b) keď sa *hracia guľa* dotkla hranej gule, okrem prípadu keď sa *hracia* a *hraná guľa* takmer dotýkajú a *hracia guľa* zasiahne úplne krajný okraj hranej gule tak sa to nepovažuje za tlačný strk.

19. Skok (Jump shot)

Skok je zahratý vtedy, keď *hracia guľa* preskočí akúkoľvek časť *hranej gule*, či už sa jej počas toho dotkla alebo nie, s výnimkou:

- (a) keď *hracia guľa* najprv zasiahne jednu *hranú guľu* a potom preskočí cez inú guľu,
- (b) keď *hracia guľa* skočí a zasiahne *hranú guľu*, ale nepristane na vzdialenejšej strane tejto gule,
- (c) keď *hracia guľa* po legitímnom zasiahnutí *hranej gule* preskočí cez túto guľu po tom, ako predtým narazila do mantinelu alebo inej gule.

20. Minutie (Miss)

Minutie je zahraté v prípade, keď *hracia guľa* netrafi ako prvú *guľu na rade* a keď rozhodca usúdi, že *hráč na rade* neurobil dostatočne dobrý pokus (nevyvinul dostatočné úsilie) k zasiahnutiu *gule na rade*.

Sekcia 3 – Hra

1. Popis

Snooker môžu hrať dvaja a viac hráčov jednotlivo alebo v skupinách. Hru môžeme zhrnúť takto:

- (a) Každý hráč používa tú istú bielu *hraciu guľu* a dvadsaťjeden *hraných guľí* - pätnásť červených za jeden bod a šesť farebných s týmito hodnotami: žltá za 2, zelená za 3, hnedá za 4, modrá za 5, ružová za 6 a čierna za 7 bodov.
- (b) Bodované strky hráča pri jeho rade sú strky, pri ktorých striedavo potápa červené a farebné gule až kým nie sú všetky červené mimo stola a potom potápaním farebných guľí vzostupne podľa ich bodovej hodnoty.
- (c) Body pridelené za bodované strky sa pripisujú na konto *hráča na rade*.
- (d) Trestné body za fauly sa pripisujú na konto súperovi.
- (e) Taktika používaná počas celého framu je nechať *hraciu guľu* za guľou, ktorá nie je na rade tak, že je v snookeri pre nasledujúceho hráča. Ak hráč alebo skupina zaostáva o viac bodov, než je možné

získať s guľami na stole, tak je pre hráčov najdôležitejšie zahrávanie snookerov vo viere, že získajú body z faulov.

- (f) Víťaz framu je skupina alebo hráč
 - (i) ktorý dosiahol najvyššieho bodového zisku,
 - (ii) ktorému súper vzdal frame, alebo
 - (iii) ktorému bol prisúdený podľa Sekcie 3 Pravidlo 14(c) alebo Sekcie 4 Pravidlo 2.
- (g) Víťaz setu je skupina alebo hráč
 - (i) ktorý vyhrá väčšinu, alebo požadovaný počet framov
 - (ii) ktorý nahrá najvyšší súčet bodov pokiaľ sa hrá na celkový bodový zisk, alebo
 - (iii) ktorému je set prisúdený podľa Sekcie 4 Pravidla 2.
- (h) Víťaz zápasu je hráč alebo skupina, ktorá vyhrá väčšinu setov alebo ak sa hrá na celkový bodový zisk tak tá, ktorá nahrá najvyšší súčet bodov.

2. Rozostavenie guľí

- (a) Pri začiatku každého framu je *hracia guľa* v ruke a *hrané gule* sú na stole rozostavené nasledovne:
 - (i) červené gule sú v zopätom rovnostrannom trojuholníku, s vrchnou červenou umiestnenou na dlhej ose stolu nad pyramídovým bodom tak, že je k ružovej guľi čo najbližšie bez toho, aby sa jej dotýkala a základňa trojuholníku je bližšie k hornému mantinelu je k nemu rovnobežná.
 - (ii) žltá je v pravom rohu „D“
 - (iii) zelená je v ľavom rohu „D“
 - (iv) hnedá je v strede Rozstrelovej čiary,
 - (v) modrá je na Stredovom bode,
 - (vi) ružová je na Pyramídovom bode, a
 - (vii) čierna je na *čiernom bode*.
- (b) Po začatí framu môže byť guľa v hre očistená len rozhodcom na základe odôvodneného požiadavku *hráča na rade* a
 - (i) pred tým, než je guľa zdvihnutá kvôli očisteniu musí byť jej pozícia, ak nie je na bode, označená vhodným zariadením,
 - (ii) zariadenie na označovanie pozície gule, ktorá je čistená, je považované a má hodnotu ako táto guľa až kým táto guľa nie je očistená a vrátená na stôl. Ak sa ktorýkoľvek hráč, mimo hráča na rade, dotkne alebo posunie takéto zariadenie, bude penalizovaný rovnako, ako keby bol hráč na rade pričom sa nemení poradie v hre. Ak je to potrebné, rozhodca vráti k svojej spokojnosti toto zariadenie alebo guľu na jej pozíciu, i v prípade, že bola zdvihnutá zo stola.

3. Spôsob hry

Hráči si určia poradie v hre lósom alebo iným vzájomne dohodnutým spôsobom.

- (a) Takto určené poradie sa počas framu nemení okrem prípadov kedy je hráč požiadaný o znovu zahratie strku po faule.
- (b) Hráči alebo skupiny sa striedajú pri odohrávaní prvých strkov vo framoch počas celého setu.
- (c) Prvý hráč odohráva z ruky a frame sa začína keď je *hracia guľa* položená na stôl a je zasiahnutá špičkou tága
 - (i) pri odohrávaní strku, alebo
 - (ii) pri mierení na *hraciu guľu*.
- (d) Ak má byť strk považovaný za regulárny, nesmie dôjsť žiadnemu z priestupkov popísaných nižšie v Pravidle 12, Postihy.
- (e) Pokiaľ nie sú všetky červené gule mimo stola, pri každom prvom strku hráčovho radu je *guľa na rade* červená guľa, alebo „*free ball*“ nahlásená ako červená, a hráč získa body za každú v tomto strku potopenú červenú alebo „*free ball*“ nominovanú ako červenú guľu.
- (f)
 - (i) Ak je potopená červená guľa, alebo „*free ball*“, nahlásená ako červená, ten istý hráč hrá

nasledujúci strk a nasledujúca *guľa na rade* je farebná guľa podľa výberu *hráča na rade*, ktorej hodnota je v prípade jej potopenia pripísaná na hráčove konto a ktorá je nasledovne nastavená späť na stôl.

- (ii) Nábeh pokračuje striedavo potápaním červených a farebných guľí dovtedy, kým nie sú červené gule mimo stola a pokiaľ je to príslušné farebná guľa bola zahratá po potopení poslednej červenej.
 - (iii) Farebné gule sa potom stávajú *guľami na rade* vzostupne podľa ich bodovej hodnoty podľa Sekcie 3 Pravidlo 1(a) a keď je nasledujúca guľa potopená, zostáva mimo stola, okrem nižšie uvedeného Pravidla 4, a *hráč na rade* hrá nasledujúci strk na nasledujúcu farebnú guľu na rade.
- (g) Ak červené gule spadnú do diery alebo sú vyrazené zo stola, nie sú znovu vrátené na stôl bez ohľadu na to, či hráč mohol takýmto prípadným faulom získať výhodu. Výnimky z tohto konceptu sú ustanovené v Sekcii 3 Pravidlá 2(b)(ii), 9, 14(f), 14(h) a 15.
- (h) Ak *hráč na rade* nebuduje alebo sa dopustí faulu, jeho rad sa končí a nasledujúci hráč hrá z pozície, kde *hracia guľa* zastala alebo z ruky pokiaľ je *hracia guľa* mimo stola.

4. Koniec framu, setu alebo zápasu

- (a) Ak ostala iba čierna guľa nasledovné prvé skórovanie alebo faul ukončuje frame s výnimkou situácie, kedy sú splnené obe nasledovné podmienky:
- (i) skóre je potom rovnaké a
 - (ii) celkový bodový zisk nie je relevantný.
- (b) Ak sú splnené obe podmienky z vyššie uvedeného bodu (a)
- (i) čierna je nastavená na stôl,
 - (ii) hráči si losovaním určia poradie
 - (iii) nasledujúci hráč odohráva z ruky a
 - (iv) nasledujúce bodovanie alebo faul ukončuje frame.
- (c) Ak je víťaz setu alebo zápasu určovaný podľa celkového bodového zisku a tento je rovnaký na konci posledného framu hráči sa v tomto frame riadia podľa procedúry „prenastavenie čiernej“, popísanej vo vyššie uvedenom bode (b).

5. Odohrávanie z ruky

Pri odohrávaní gule z ruky *hracia guľa* musí byť odohrávaná z pozície na alebo vnútri „D“, ale môže byť zahratá ktorýmkoľvek smerom.

- (a) Rozhodca sa na požiadanie musí vyjadriť, či je *hracia guľa* správne položená (to znamená či nie je nastavená mimo „D“).
- (b) Ak sa špička tága dotkne *hracej gule* pri jej nastavovaní a rozhodca je presvedčený, že hráč sa nepokúšal odohrávať strk, *hracia guľa* sa nedostáva do hry.

6. Zasiahnutie dvoch guľí súčasne

Dve gule, okrem dvoch červených alebo „*free ball*“ a *gule na rade*, nesmú byť súčasne zasiahnuté pri prvom dotyku s *hracou guľou*.

7. Nastavovanie farebných guľí

Ktorákoľvek farebná guľa, ktorá spadla do diery alebo je vyrazená zo stola, je pred tým, než je zahratý nasledovný strk, nastavovaná na stôl až kým nie je finálne potopená podľa Sekcie 3 Pravidla 3(f).

- (a) Hráč nenesie zodpovednosť za akúkoľvek chybu rozhodcu pri nesprávnom nastavení gule na stôl.
- (b) Ak je farebná guľa chybné nastavená na stôl po tom, ako bola potopená vo vzostupnom poradí podľa Sekcie 3 Pravidla 3(f)(iii), bude po zistení tohto nesprávneho stavu odstránená zo stolu bez toho aby bol udelený postih a hra bude pokračovať.
- (c) Ak je zahratý strk po nesprávnom nastavení gule alebo guľí na stôl, tieto gule budú pri ďalších strkoch

považované za správne nastavené. Akákoľvek farebná guľa ktorá je nesprávne mimo stola bude nastavená na stôl:

- (i) bez udelenia postihu ak tento stav bol objavený po predošlom nevšimnutí,
 - (ii) s udelením postihu ak hráč na rade hrá pred tým, než rozhodca mohol vykonať nastavenie.
- (d) Ak má byť farebná guľa nastavená na stôl a jej vlastný *bod* je obsadený bude položená na voľný bod gule s najvyššou bodovou hodnotou.
- (e) Ak je nutné nastaviť viac než jednu farebnú guľu a ich vlastné body sú obsadené, prednosť pri nastavovaní má guľa s najvyššou bodovou hodnotou.
- (f) Ak sú obsadené všetky body, farebná guľa je položená čo najbližšie k svojmu bodu, medzi tento bod a najbližšiu časť horného mantinelu.
- (g) V prípade ružovej a čiernej gule, ak sú obsadené všetky body a nie je voľné miesto medzi príslušným bodom a najbližšou časťou horného mantinelu, farebná guľa bude položená čo najbližšie k svojmu bodu na stredovej línii stola pod jej bodom.
- (h) Vo všetkých prípadoch sa guľa pri nastavení na stôl nesmie dotýkať inej gule.
- (i) Správne nastavenie farebnej gule musí byť prevedené tak, že je guľa ručne položená na bod, ktorý je určený týmito pravidlami.

8. Dotýkajúce sa gule (Touching ball)

- (a) Ak sa *hracia guľa* zastaví a pri tom sa dotýka inej gule alebo gulí, ktoré sú alebo môžu byť na rade, rozhodca ohlásí „TOUCHING BALL“ a označí guľu alebo gule, ktorých sa *hracia guľa* dotýka.
- (b) Ak rozhodca zahlási „Touching ball“ musí *hráč na rade* odohrávať *hraciu guľu* preč od tejto gule bez toho, aby sa táto guľa pohla, inak je toto považované za tlačný strk (push stroke).
- (c) Ak *hráč na rade* nespôsobil pohnutie *hranej gule*, nebude udelený postih ak:
- (i) je to *guľa na rade*,
 - (ii) guľa môže byť na rade a *hráč na rade* ju deklaroval ako *guľu na rade*, alebo
 - (iii) guľa môže byť na rade a *hráč na rade* deklaruje a zasiahne ako prvú inú guľu, ktorá mohla byť na rade.
- (d) Ak *hracia guľa* zastaví tak, že sa dotýka alebo takmer dotýka gule, ktorá nie je na rade, rozhodca ak je opýtaný na to či sa dotýkajú, odpovie „ÁNO“ alebo „NIE“. *Hráč na rade* musí hrať od nej rovnako ako je vyššie uvedené bez toho aby ju pohol a pri tom musí zasiahnuť ako prvú guľu, ktorá je na rade.
- (e) Ak sa *hracia guľa* zároveň dotýka gule ktorá je na rade aj gule ktorá nie je na rade, rozhodca označí ako dotýkajúcu sa iba guľu, ktorá je na rade. Ak sa *hráč na rade* opýta rozhodcu, či sa *hracia guľa* dotýka aj gule, ktorá nie je na rade, má právo aby mu bolo odpovedané.
- (f) Ak je rozhodca usúdi, že pohyb gule, ktorá sa dotýkala *hracej gule*, v momente odohrávania nebol spôsobený hráčom v nábehu tak nezahlási faul.
- (g) Ak sa stojaca *hraná guľa* pri kontrole rozhodcom nedotýkala *hracej gule* a neskôr pred zahratím strku sa *hracej gule* dotýka, rozhodca k svojej spokojnosti takéto gule prenastaví.

9. Guľa na kraji diery

- (a) Ak guľa spadne do diery bez toho, aby sa ju zasiahla iná guľa a nebola súčasťou prebiehajúceho strku, bude vrátená na stôl a hráčovi budú pripísané nahraté body.
- (b) Ak by bola zasiahnutá ktoroukoľvek guľou v strku:
- (i) bez toho, aby boli porušené pravidlá, všetky gule budú vrátené na pôvodné miesto a ten istý *hráč na rade* podľa svojho uváženia znovu odohrá ten istý strk, alebo sa môže rozhodnúť zahrávať iný strk.
 - (ii) ak bol zahratý faul, *hráč na rade* je penalizovaný predpísaným postihom, všetky gule sú vrátené na pôvodné miesto a nasledujúci hráč má obvyklé možnosti po faule.
- (c) Ak guľa chvíľu balansuje na okraji diery a potom do nej spadne, považuje sa za guľu v diere a nie je vrátená na stôl.

10. V snookeri po faule

Ak je hracia guľa v *snookeri* po faule, rozhodca ohlásí „FREE BALL“ (pozri Sekciu 2 Pravidlo 16).

- (a) Ak sa hráč, nasledujúci v rade, rozhodne hrať nasledujúci strk,
 - (i) môže nahlásiť ktorúkoľvek guľu ako *guľu na rade*, a
 - (ii) ktorúkoľvek nahlásená guľa bude považovaná, a získa hodnotu, ako *guľa na rade* okrem toho, že v prípade, že je potopená bude znovu nastavená na stôl.
- (b) Za faul sa to považuje v prípade, že *hracia guľa*
 - (i) nezasiahne ako prvú nahlásenú guľu, alebo *nahlásenú* guľu súčasne s *guľou na rade*, alebo
 - (ii) je v *snookeri* na všetky červené, alebo *guľu na rade*, guľou, ktorá bola nahlásená ako „*free ball*“ okrem prípadu, že na stole zostáva iba ružová a čierna *hracia guľa*.
- (c) Ak je „*free ball*“ guľa potopená, je nastavená na stôl a hodnota *gule na rade* je pripísaná k hráčovmu skóre.
- (d) Ak je potopená *guľa na rade* po tom, ako bola ako prvá, alebo súčasne s guľou na rade, zasiahnutá nahlásená guľa, k hráčovmu skóre sa pripíšu body za *guľu na rade* a táto guľa ostáva mimo stola.
- (e) Ak sú súčasne potopené *guľa na rade* aj nahlásená guľa, hráčovi sa pripíše skóre iba za *guľu na rade*, okrem prípadu, že to bola červená, kedy sa hráčovi pripíšu body za každú potopenú guľu. „*Free ball*“ guľa je nastavená na stôl a *guľa na rade* zostáva mimo stola.
- (f) Ak je chybný hráč požiadany o znovu odohratie strku, „*free ball*“ stráca platnosť.

11. Fauly

Ak je spôsobený faul, rozhodca okamžite zahlásí „FAUL“.

- (a) Pokiaľ *hráč na rade* neodohral strk, jeho rad okamžite končí a rozhodca ohlásí postih.
- (b) Ak strk bol odohratý, rozhodca počká na ukončenie strku a potom ohlásí postih.
- (c) Ak faul nie je udelený rozhodcom a ani nie je úspešne požadovaný *hráčom, ktorý nie je na rade* pred tým, než je odohratý nasledujúci strk, je odpustený.
- (d) Akákoľvek farba, ktorá nie je správne nastavená ostane tam, kde je, okrem prípadu, že je mimo stola, kedy bude správne nastavená.
- (e) Všetky body nahraté v nábehu pred tým, než bol prisúdený faul, sú pripočítané, avšak *hráč na rade* nedostane body za žiadnu potopenú guľu pri strku v ktorom bol hlásený faul.
- (f) Nasledujúci strk sa hrá z pozície, kde sa *hracia guľa* zastavila, alebo ak je *hracia guľa* mimo stola tak sa hrá „z ruky“.
- (g) Ak je pri jednom strku spôsobených viac faulov, počíta sa postih s najvyššou hodnotou.
- (h) Hráč, ktorý sa dopustil faulu
 - (i) dostane postih stanovený podľa nižšie uvedeného Pravidla 12, a
 - (ii) musí odohrať nasledujúci strk ak je o to požiadany nasledujúcim hráčom.

12. Postihy

Po všetkých fauloch nasleduje postih vo výške 4 bodov, pokiaľ nie je predpísaný vyšší postih podľa nižšie uvedených odsekov (a) až (d). Postihy sú:

- (a) hodnota *gule na rade*
 - (i) pri zasiahnutí *hracej gule* viac než jeden krát,
 - (ii) pri odohratí strku ak sú obe nohy mimo podlahy,
 - (iii) pri hraní mimo poradia,
 - (iv) pri nesprávnom odohraní „*gule v ruke*“ vrátane zahajujúceho strku,
 - (v) v prípade že *hracia guľa* minie všetky *hrané gule*,
 - (vi) v prípade že *hracia guľa* spadne do diery,
 - (vii) pri zahraní snookeru za „*free ball*“,
 - (viii) pri zahraní skoku (jump shot),
 - (ix) pri hraní s neštandardným tágom, alebo

- (x) pri porade s partnerom v rozpore so Sekciou 3, Pravidlom 17(e).
- (b) hodnota *gule na rade* alebo zúčastnenej gule, ktorákoľvek je vyššia
 - (i) pri hraní ak ktorákoľvek guľa nie je v pokoji,
 - (ii) pri hraní pred tým, než rozhodca dokončil nastavovanie farebnej gule na stôl,
 - (iii) ak guľa, ktorá nie je na rade, spadne do diery,
 - (iv) ak *hracia guľa* zasiahne ako prvú guľu, ktorá nie je na rade,
 - (v) pri zahranií tlačeneho strku (push stroke)
 - (vi) pri dotknutí sa gule v hre, okrem dotknutia sa *hracej gule* špičkou tága pri odohrávaní strku, alebo
 - (vii) pri spôsobení vyrazenia gule zo stola.
- (c) hodnota *gule na rade* alebo vyššej z dvoch zúčastnených guľí pri zasiahnutí *hracej gule* ako prvých súčasne dvoch guľí, okrem dvoch červených alebo „free ball“ a *gule na rade*.
- (d) Postih sedem bodov je udelený ak *hráč v nábehu*
 - (i) použije guľu mimo hry na akýkoľvek účel,
 - (ii) použije akýkoľvek predmet na meranie medzier alebo vzdialenosti
 - (iii) zahrá červené, alebo „free ball“ a červenú v po sebe nasledujúcich strkoch,
 - (iv) po začatí framu použije akúkoľvek guľu mimo bielej ako *hraciu guľu* pri odohraní strku,
 - (v) nenahlási *guľu na rade* po tom, ako bol o to požiadaný rozhodcom, alebo
 - (vi) ak sa dopustí faulu po potopení červenej, alebo „free ball“, nahlásenej ako červenú, pred tým, než nahlási farbu.

13. Opätovné odohranie

Pokiaľ hráč požiadal protihráča o opätovné odohranie po faule, nemôže už túto žiadosť stiahnuť späť. Chybujúci hráč, ktorý bol požiadaný o opätovné odohranie, má právo

- (a) zmeniť názor ohľadom
 - (i) výberu strku, ktorý bude hrať, a
 - (ii) výberu *gule na rade* ktorú sa pokúsi zasiahnuť.
- (b) na pridelenie bodov za guľu alebo gule ktoré potopí.

14. Foul and a Miss (faul a minutie)

Hráč na rade by sa mal podľa svojich najlepších schopností snažiť o zasiahnutie *gule na rade*. Ak rozhodca usúdi, že toto pravidlo nebolo dodržané, zahlási „FOUL AND A MISS“ okrem prípadu, že na stole ostala iba čierna guľa alebo situácie, kedy nie je možné zasiahnuť *guľu na rade*. V druhom prípade musí rozhodca podľa vlastného názoru posúdiť, či sa *hráč na rade* pokúša zasiahnuť *guľu na rade* hraním priamo alebo nepriamo smerom ku *guli na rade* s dostatočnou silou tak, aby bola zasiahnutá *guľa na rade* a nie brániace gule.

- (a) Po tom, ako bol ohlásený „Foul and a Miss“ môže nasledujúci hráč podľa svojho uváženia požiadať chybujúceho hráča aby hral znovu z pozície, ktorá ostala na stole, alebo z pôvodnej pozície pričom v druhom prípade *guľa na rade* ostáva rovnaká, aká bola pred posledným strkom, menovite:
 - (i) ktorákoľvek červená, pokiaľ červená bola *guľa na rade*,
 - (ii) farebná *guľa na rade*, pokiaľ všetky červené boli mimo stola, alebo
 - (iii) farba podľa voľby *hráča na rade*, pokiaľ *guľa na rade* bola farebná guľa po tom, ako bola potopená červená.
- (b) Pokiaľ sa *hráčovi na rade* pri odohrávaní strku nepodarí zasiahnuť ako prvú *guľu na rade* a pri tom je od *hracej gule* voľná priama cesta na ktorúkoľvek časť gule, ktorá je alebo mohla byť na rade, rozhodca zahlási „Foul and a Miss“, s výnimkou prípadu, že ktorýkoľvek z hráčov potreboval snooker pred alebo po zahranií strku a rozhodca je presvedčený, že minucie nebolo úmyselné.
- (c) Po tom, ako bol ohlásený „miss“ podľa vyššie uvedeného odseku (b) a pri tom bola od *hracej gule* voľná priama cesta na stred gule ktorá je alebo mohla byť na rade (v prípade červených je to chápané ako stred ktorejkoľvek červenej gule, ktorej nestojí v ceste farebná):

- (i) ďalšie nezasiahnutie pri odohrávaní *strku* z pôvodnej pozície ako prvej *gule na rade* je zahlasené ako „Foul and a Miss“ bez ohľadu na bodový rozdiel, a
 - (ii) pokiaľ je chybný hráč požiadaný o znovu zahratie *strku* z pôvodnej pozície, musí ho rozhodca upozorniť, že tretí neúspech bude mať za následok prisúdenie *framu* v prospech jeho súpera.
- (d) Po tom, ako bola *hracia guľa* vrátená na pôvodné miesto podľa tohto pravidla keď bola od *hracej gule* voľná priama cesta na ktorúkoľvek časť *gule*, ktorá je alebo mohla byť na rade, a *hráč na rade* sa dopustil *faulu* na ktorejkoľvek *guli*, vrátenie *hracej gule*, pri príprave k *strku*, „miss“ nebude zahlasený pokiaľ *strk* nebol odohratý. V tomto prípade bude udelený príslušný postih a
- (i) nasledujúci hráč si môže zvoliť, či sám odohrá *strk* alebo požiada chybného hráča o jeho odohranie z pozície zanechanej na stole, alebo
 - (ii) nasledujúci hráč môže požiadať rozhodcu o vrátenie všetkých *guli* ktoré boli pohnuté na ich pôvodnú pozíciu a nechať chybného hráča hrať znovu, a
 - (iii) pokiaľ sa vyššie popísaná situácia stane v rade hlásení „miss“, akékoľvek upozornenie na prisúdenie *framu* protihráčovi ostáva v platnosti.
- (e) Všetky ostatné minúta sú hlásené podľa uváženia rozhodcu.
- (f) Po ohlásení „miss“ a požiadavku nasledujúceho hráča o vrátenie *hracej gule* na pôvodné miesto, ktorúkoľvek pohnutú *hrané gule* zostávajú na svojom mieste okrem prípadu keď rozhodca usúdi, že chybný hráč by tým mohol získať výhodu. V tomto prípade niektoré alebo všetky pohnuté *gule* môžu byť k spokojnosti rozhodcu prenasťavené a v každom prípade farebné *gule* ktoré skončili mimo stola budú náležite nastavené na stôl alebo vrátené na pôvodné miesto.
- (g) Keď je ktorákoľvek *guľa* vrátená na pôvodné miesto po zahlásení „miss“ rozhodca skonzultuje jej pozíciu s nasledujúcim hráčom a chybným hráčom, pričom konečné rozhodnutie je na rozhodcovi.
- (h) Ak sa počas takejto konzultácie ktorýkoľvek hráč dotkne ktorejkoľvek *gule* v hre, bude penalizovaný ako keby bol *hráč na rade* bez toho, aby sa ovplyvnilo poradie v hre. Pokiaľ je to potrebné, *guľu*, ktorá bola takto dotknutá rozhodca k svojej spokojnosti vráti na pôvodné miesto a to i v prípade že *guľa* bola zdvihnutá zo stola.
- (i) V prípade že má nasledujúci hráč v úmysle prenasťaviť situáciu, môže sa opýtať rozhodcu, či má v úmysle prenasťavovať aj ostatné *gule* mimo *hracej gule* a rozhodca je povinný ohlásiť svoj zámer.

15. Guľa pohnutá inak, ako hráčom na rade

Pokiaľ je *guľa* pohnutá, alebo je narušený jej pohyb bez pričinenia *hráča na rade*, rozhodca ju prenasťaví bez toho aby bol udelený postih na miesto, kde si myslí, že *guľa* bola alebo kde by skočila.

- (a) Toto pravidlo zahŕňa aj prípady, keď akákoľvek osoba, mimo partnera *hráča na rade*, alebo akákoľvek iná udalosť spôsobí, že hráč na rade pohol *guľou*.
- (b) Žiadny hráč nie je penalizovaný za narušenie *guli* rozhodcom.

16. Patové postavenie

Ak si rozhodca myslí, že nastalo *patové postavenie* alebo sa k nemu hra blíži, ponúkne hráčom okamžitú možnosť opakovania *framu*. Pokiaľ má ktorýkoľvek hráč námietky, rozhodca by mal nechať pokračovať hru s podmienkou že situácia sa musí zmeniť do lehoty určenej rozhodcom, zvyčajne po troch ďalších *strkoch* každou stranou. Ak situácia ostane v zásade nezmenená aj po uplynutí určenej lehoty rozhodca vynuluje skóre a znovu nastaví *gule* ako na začiatok *framu* a

- (a) úvodný *strk* znova odohráva ten istý hráč,
- (b) je zachované rovnaké poradie v hre.

17. Snooker pre štyroch hráčov

- (a) Pri hre štyroch hráčov sa strany menia pri otváraní *framov* a poradie hry sa určí pri začiatku každého *framu* a potom sa musí udržiavať po celý tento *frame*.
- (b) Hráči môžu meniť poradie v hre na začiatku každého nového *framu*.

- (c) Ak je po zahranií faultu požadované znovu zahratie, hráč ktorý sa dopustil faultu hrá znovu aj keď sa dopustil faultu mimo poradia a pôvodné poradie v hre sa zachováva tak, že partner chybujúceho hráča môže stratiť svoj rad.
- (d) Ak frame skončí remízou je aplikovaná Sekcia 3 Pravidlo 4. Ak je nutné prenastavenie čiernej, pár ktorý hrá prvý strk má na výber, ktorý hráč bude hrať prvý strk. Poradie hry sa potom musí zachovávať ako vo frame.
- (e) Partneri sa môžu radiť počas frame, nie však
 - (i) pokiaľ je jeden z nich je *hráč na rade* a je pri stole, ani
 - (ii) po prvom strku *hráča na rade* až kým neskončí jeho nábeh.

18. Používanie doplnkového príslušenstva

Hráč na rade je zodpovedný za umiestnenie aj odobratie akéhokoľvek doplnkového príslušenstva, ktoré môže použiť pri stole.

- (a) *Hráč na rade* je zodpovedný za všetky predmety vrátane, ale nielen, podpôr, predĺžení, ktoré si doniesol k stolu, či už vlastnými alebo požičanými (okrem požičania od rozhodcu) a bude penalizovaný za akýkoľvek fault ktorý spôsobí pri ich použití.
- (b) *Hráč na rade* nie je zodpovedný za príslušenstvo, ktoré sa bežne nachádza pri stole a ktoré bolo dodané inou stranou vrátane rozhodcu. Ak sa takéto príslušenstvo ukáže ako defektné a spôsobí že *hráč na rade* sa dotkne gule alebo gúlí, fault nebude hlásený. Pokiaľ to bude potrebné rozhodca prenastaví gule v súlade s vyššie uvedeným Pravidlom 15 a *hráč na rade*, pokiaľ je v nábehu v ňom môže bez postihu pokračovať.

19. Interpretácia

- (a) Vo všetkých častiach týchto pravidiel a definícií sa slová implikujúce mužské pohlavie aplikujú rovnako aj pre ženské pohlavie.
- (b) Okolnosti si môžu vyžadovať prispôsobenie aplikácie týchto pravidiel pre osoby s hendikepmi. Obzvlášť a napríklad:
 - (i) Sekcia 3, Pravidlo 12 (a)(ii) nemôže byť aplikované pre hráčov na kolieskových vozíkoch, a
 - (ii) ak hráč nie je schopný rozlišovať farby, napríklad červenú a zelenú, bude mu po požiadaní rozhodcu, povedaná farba gule.
- (c) V zápasoch bez rozhodcu, ako sú spoločenské hry, je za neho pre tieto prípady považovaný protihráč alebo proti hrajúca skupina.

Sekcia 4 – Hráči

1. Správanie

V prípade, že:

- (a) si hráč berie neobvykle veľa času pri strku alebo pri výbere strku, alebo
 - (b) akékoľvek chovanie hráča, ktoré je podľa uváženia rozhodcu zámerne alebo sústavne neférové, alebo
 - (c) akékoľvek iné chovanie hráča ktoré sa tiež považuje za nedžentlmenské, alebo
 - (d) hráč odmieta pokračovať vo frame
rozhodca by mal byť:
 - (e) varovať hráča, že v prípade opakovania takéhoto chovania bude frame prisúdený jeho protihráčovi, alebo
 - (f) prisúdiť frame jeho protihráčovi, alebo
 - (g) v prípade hrubého chovania prisúdiť protihráčovi celý set
- Ak rozhodca varoval hráča podľa vyššie uvedeného pravidla (e) a v prípade akéhokoľvek ďalšieho vyššie zmieňovaného chovania rozhodca musí byť:
- (a) prisúdiť frame jeho protihráčovi, alebo

(b) v prípade ďalšieho hrubého chovania prisúdiť protihráčovi celú hru.

Ak rozhodca prisúdil frame hráčovmu protihráčovi na základe vyššie uvedených predpisov, v prípade opakovania akéhokoľvek vyššie zmieňovaného chovania rozhodca musí prisúdiť hráčovmu protihráčovi celú hru.

Každé rozhodnutie rozhodcu prisúdiť frame alebo hru hráčovmu protihráčovi je konečné a nie je možné sa proti nemu odvolať.

2. Postihy

(a) Ak je frame odobratý podľa tejto Sekcie, chybujúci hráč

- (i) stratí frame, a
- (ii) stratí všetky nahraté body a nechybujúci hráč dostane body, ekvivalentné hodnote gúlí zostávajúcich na stole, pričom červená sa počíta za osem bodov a ktorákoľvek farebná nesprávne mimo stola sa započíta, ako keby bola nastavená na stole.

(b) Ak je set stratený podľa tejto sekcie, chybujúci hráč

- (i) stratí prebiehajúci frame ako v (a), a
- (ii) navyše stratí požadovaný počet neodohratých framov, potrebných k dohratiu zápasu, ak sú relevantné framy, alebo
- (iii) navyše stratí zostávajúce framy, každý ohodnotený 147mi bodmi v prípade hry na celkový bodový zisk.

3. Hráč, ktorý nie je na rade

Hráč ktorý nie je na rade sa počas hry *hráča na rade* má vyvarovať státiu alebo pohybu v zornom poli *hráča na rade*. Mal by sedieť alebo stáť v primeranej vzdialenosti od stola.

4. Absencia

V prípade absencie v miestnosti, hráč ktorý nie je na rade môže menovať zástupcu, ktorý bude dozeráť na jeho záujmy a v prípade potreby nárokovať fauly. Takéto menovanie musí byť oznámené rozhodcovi pred odchodom.

5. Vzdanie sa

(a) Hráč sa môže vzdať iba vtedy, keď je na rade. Protihráč má právo akceptovať alebo odmietnuť toto vzdanie sa, ktoré sa stáva neplatným v prípade že sa protihráč rozhodne pokračovať.

(b) Keď sa hrá na celkový bodový zisk a hráč sa vzdá framu, hodnota gúlí zostávajúcich na stole sa pripočíta k skóre druhej skupiny. V tomto prípade sa každá červená počíta za osem bodov a ktorákoľvek farebná nesprávne mimo stola sa započíta, ako keby bola nastavená na stole.

(c) Hráč nesmie vzdať frame v žiadnom zápase pokiaľ nepotrebuje zahrať snooker. Akékoľvek porušenie tohto pravidla je považované ako nedžentlmenské chovanie dotýkajúceho sa hráča.

Sekcia 5 – Úradníci

1. Rozhodca

(a) Rozhodca

- (i) je výhradný posudzovateľ športového resp. nešportového chovania,
- (ii) nemá obmedzenia pri rozhodovaní v záujme športového chovania pri situáciách, ktoré nie sú popísané,
- (iii) je zodpovedný za správne vedenie hry podľa týchto pravidiel
- (iv) zasiahne ak zistí porušenie týchto pravidiel,
- (v) oznámi hráčovi farbu gule, ak je o to požiadaný, a

- (vi) očistí ktorúkoľvek guľu na základe hráčovho odôvodneného požiadavku.
- (b) Rozhodca nesmie
 - (i) odpovedať na otázky, ktoré nie sú schválené v týchto pravidlách,
 - (ii) nijak nenaznačiť hráčovi, že sa chystá dopustiť faulu,
 - (iii) dávať žiadne rady ani názory ohľadom bodov ovplyvňujúcich hru,
 - (iv) odpovedať na otázku ohľadom rozdielu v skóre.
- (c) Ak rozhodca nepostrehne nejaký incident, môže podľa svojho uváženia zobrať do úvahy svedectvo zapisovateľa alebo iných úradníkov alebo divákov, ktorí sú na najlepšom mieste na pozorovanie, alebo si môže pozrieť foto/video záznam incidentu, ktoré mu pomôžu pri rozhodnutí o incidente.

2. Zapisovateľ

Zapisovateľ udržiava skóre na tabuli a pomáha rozhodcovi pri jeho povinnostiach. Ak je to potrebné, plní aj úlohy kronikára.

3. Kronikár

Kronikár podľa potreby zaznamenáva každý odohratý strk, zaznamenáva fauly ak je to príslušné a koľko bodov je skórovaných jednotlivými hráčmi alebo skupinami. Takisto zaznamenáva celkové nábehy.

4. Asistencia úradníkov

- (a) Na požiadanie *hráča na rade* rozhodca alebo zapisovateľ premiestni alebo pridrží akékoľvek osvetlenie, ktoré prekáža *hráčovi na rade* pri odohrávaní strku.
- (b) Je dovolené, ak rozhodca alebo zapisovateľ podľa okolností poskytne potrebnú pomoc hendikepovaným hráčom.