

PRAVIDLA SNOOKER

Obsah

SEKCE 1.Vybavení.....	2	1. Popis.....	5
1. Standardní stůl.....	2	2. Pozice koulí.....	6
Rozměry.....	2	3. Způsob hry.....	6
Výška.....	2	4. Konec framu, hry a zápasu.....	7
Kapsy.....	2	5. Odehrávání z ruky.....	7
Rozstřelová čára a Rozstřelové pole.....	2	6. Zasažení dvou koulí najednou.....	7
„D“.....	2	7. Nastavení barevných koulí.....	7
Body.....	2	8. Dotýkající se koule (touching ball).....	8
2. Koule.....	2	9. Koule na hraně kapsy.....	8
3. Tágo.....	3	10. Ve snookeru po faulu.....	9
4. Příslušenství.....	3	11. Fauly.....	9
SEKCE 2.Definice.....	3	12. Postihy.....	9
1. Frame.....	3	13. Opětovná hra.....	10
2. Set.....	3	14. Faul and a miss.....	10
3. Zápas.....	3	15. Koule, která se pohnula bez zavinění hráče v náběhu.....	11
4. Koule.....	3	16. Patová situace.....	11
5. Hráč v náběhu.....	3	17. Snooker pro čtyři hráče.....	12
6. Strk.....	3	18. Použití příslušenství.....	12
7. Potopení.....	3	19. Interpretace.....	12
8. Náběh.....	4	SEKCE 4.Hráči.....	12
9. V ruce.....	4	1. Chování.....	12
10. Koule ve hře.....	4	2. Postih.....	13
11. Koule na řadě.....	4	3. Hráč, který není v náběhu.....	13
12. Hlášená koule.....	4	4. Absence.....	13
13. Volná koule (free ball).....	4	5. Vzdání se.....	13
14. Vyražení ze stolu.....	4	SEKCE 5.Úředníci.....	13
15. Faul.....	4	1. Rozhodčí.....	13
16. Ve snookeru.....	4	2. Zapisovatel.....	14
17. Obsazený bod.....	5	3. Druhý zapisovatel.....	14
18. Tlačný strk.....	5	4. Asistence úředníků.....	14
19. Skákavý strk.....	5		
20. Minutí (miss).....	5		
SEKCE 3.Hra.....	5		

SEKCE 1. Vybavení

Míry uváděné v závorkách jsou přepočítány do metrické soustavy a jsou zaokrouhleny na milimetry.

1. Standardní stůl

Rozměry

- a) Hrací plocha mezi čely mantinelů musí mít rozměry 11ft 8,5in * 5ft 10in (3569 * 1778mm) s tolerancí u obou rozměrů +/- 0,5in (13mm).

Výška

- b) Výška stolu od podlahy na vrchní plochu mantinelu musí být v rozmezí od 2ft 9,5in do 2ft 10,5in (851-876mm).

Kapsy

- c)
- I. Na stole musí být kapsy v rozích desky (dvě na straně Bodu známé jako horní kapsy a dvě v rozstřelovém poli známé jako spodní kapsy) a po jedné ve středu dlouhé strany hrací plochy (známé jako středové kapsy).
 - II. Tvar otvorů pro kapsy musí vyhovovat šablonám vydávaným a autorizovaným World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA).

Rozstřelová čára a Rozstřelové pole

- d) Rovná čára namalovaná na desce stolu 29in (737mm) od čela spodního mantinelu a s ním rovnoběžně se nazývá Rozstřelovou čarou, čára a prostor jí vymezen ke spodnímu mantinelu se nazývá Rozstřelové pole.

„D“

- e) „D“ je půlkruh namalovaný v Rozstřelovém poli se svým středem uprostřed Rozstřelové čáry a poloměrem 11,5in (292mm).

Body

- f) Na desce stolu jsou na dlouhé ose namalovány čtyři body
- I. BOD – (znám také jako ČERNÝ BOD), 12,75in (324mm) od bodu kolmo pod čelem horního mantinelu.
 - II. STŘEDOVÝ BOD – (znám také jako MODRÝ BOD) namalován uprostřed mezi čely spodního a horního mantinelu
 - III. PIRAMIDOVÝ BOD - (znám také jako RŮŽOVÝ BOD) umístěn uprostřed mezi bodem kolmo pod horním mantinelem a Středovým bodem
 - I. Střed Rozstřelové čáry (znám také jako HNĚDÝ BOD)

2. Koule

Koule musí být schválené kompozice a každá musí mít průměr 52,5mm s tolerancí +/- 0,05mm.

- a) Musí být stejné váhy s tolerancí 3gr na celou sadu
- b) Jednotlivá koule nebo celá sada může být vyměněna jen po dohodě hráčů nebo po rozhodnutí rozhodčího.

Správná bodová hodnota koulí je následující

Černá...7b.; Růžová...6b.; Modrá...5b.; Hnědá...4b.; Zelená...3b.; Žlutá...2b.; Červená...1b.

3. Tágo

Tágo nesmí být kratší než 3ft (914mm) na délku a nesmí vykazovat žádné odchylky od tradičního tvaru a musí odpovídat schválený tvar a složení.

4. Příslušenství

Různé druhy podpor tág, prodlužování tág (známé také jako „butt“ a „half-butt“ v závislosti na jejich délce) , nástavce a adaptéry mohou být hráči používány v případě, že jsou hráči vystaveni obtížným pozicím pro tempování. Mohou být součástí vybavení stolu a mohou být i doneseny hráči či rozhodčím (také v SEKCE 3 Pravidlo 18). Všechny nástavce, adaptéry a další vybavení pro pomoc při tempování musí být v provedení schváleném WPBSA.

SEKCE 2. Definice

1. Frame

Frame ve snookeru je časovou periodou hry začínající prvním strkem, se všemi koulemi nastavenými podle SEKCE 3 Pravidlo 2, a je ukončen:

- a) vzdáním hráčem v náběhu
- b) rozhodnutím hráče v náběhu v situaci, kdy je na stole pouze černá koule a rozdíl bodových zisků u hráčů je vyšší než sedm v jeho prospěch
- c) závěrečné potopení nebo faul v situaci, kdy je na stole pouze černá koule,
- d) je ukončen rozhodčím podle SEKCE 3 Pravidlo 14(c) nebo SEKCE 2 Pravidlo 2.

2. Set

Set je dohodnutý nebo předepsaný počet framů.

3. Zápas

Zápas je dohodnutý nebo předepsaný počet setů.

4. Koule

- a) Bílá koule je koule hrací (cue-ball)
- b) 15 červených a šest barevných koulí jsou koule hrané (object balls)

5. Hráč v náběhu

Osoba, která má hrát nebo hraje je hráčem v náběhu a zůstává jím dokud rozhodčí neusoudí, že odstoupila od stolu na konci svého náběhu.

6. Strk

- a) Strk je proveden, když hráč v náběhu strčí do hrací koule špičkou tága.
- b) Strk je právoplatný jestliže není v rozporu s těmito pravidly.
- c) Strk není skončen dokud se všechny koule nezastaví.
- d) Strk může být proveden přímo nebo nepřímo, přičemž:
 - I. strk je přímý když hrací koule zasáhne kouli hranou bez dřívějšího zasažení mantinelu
 - II. strk je nepřímý, když hrací koule zasáhne kouli hranou po dřívějším zasažení mantinelu.

7. Potopení

Potopení nastane, když hraná koule, po kontaktu s jinou koulí a bez rozporu s těmito pravidly, spadne do

kapsy. Proces potopení koule se nazývá potápění.

8. Náběh

Náběh je počet potopení provedených úspěšnými strky při jednom pobytu hráče u stolu během jednoho framu.

9. V ruce

- a) Hrací koule je v ruce
 - I. před začátkem každého framu,
 - II. spadne-li do kapsy, nebo
 - III. byla vyražena ze stolu
- b) zastává v ruce dokud
 - I. není správně z ruky odehrána, nebo
 - II. bylo dosaženo faulu, když byla koule na stole
- c) O hráči v náběhu se říká, že je v ruce, když má hrací kouli v ruce.

10. Koule ve hře

- a) Koule je ve hře není-li v ruce.
- b) Hrané koule jsou ve hře od začátku framu do jejich potopení nebo vyražení ze stolu.
- c) Barevné koule jsou opět ve hře po jejich znovunastavení.

11. Koule na řadě

Jakákoliv koule, která může být právoplatně potopena prvním zasažením hrací koule nebo jakákoliv koule, která je bráněna, ale mohla by být potopena, se nazývá koule na řadě.

12. Hlášená koule

- a) Hlášená koule je ta koule, kterou hráč v náběhu nahlásí nebo dostatečně naznačí ke spokojenosti rozhodčího, že ji bude odehrávat prvním zásahem hrací koule.
- b) Vyžádá-li si to rozhodčí, musí hráč v náběhu nahlásit kouli, kterou bude odehrávat.

13. Volná koule (free ball)

Volná koule je taková koule, kterou hráč v náběhu nahlásil jako kouli na řadě, je-li ve snookeru po faulu soupeře (SEKCE 3 Pravidlo 10)

14. Vyražení ze stolu

Koule je vyražena ze stolu, jestliže se zastavila jinde než na desce stolu nebo v kapse, nebo když ji hráč v náběhu zvedl ze stolu přičemž byla ve hře vyjma provádění pravidla SEKCE 3 Pravidlo 14(h).

15. Faul

Faul je jakékoliv provinění vůči těmto pravidlům

16. Ve snookeru

O kouli se říká, že je ve snookeru, když je znemožněn přímý rovný strk na jakoukoliv část koule na řadě plně nebo jen částečně koulí nebo koulemi, které nejsou na řadě. Jestliže je jedna nebo více koulí na řadě zasažitelná do obou extrémních stran koule, není koule ve snookeru.

- a) Je-li v ruce, je hrací koule ve snookeru, jestliže není možné nastavit hrací kouli do „D“ tak, aby byla

alespoň jedna koule na řadě zasažitelná z obou extrémních stran.

- b) Jestliže hrací kouli v zasažení koule na řadě brání více než jedna koule, která není na řadě
 - I. je koule blíže hrací kouli označena jako koule efektivně bránící, a
 - II. je-li více bránících koulí ve stejné vzdálenosti od hrací koule, jsou všechny takové koule označeny jako efektivně bránící koule.
- c) Když je červená koule koulí na řadě a hrací koule je v pozici, ze které není možné zasáhnout různé červené koule kvůli různým bránícím koulím, není označena žádná koule jako efektivně bránící.
- d) O hráči se říká, že je ve snookeru když je hrací koule ve snookeru
- e) Hrací koule nemůže být ve snookeru díky mantinelu. Jestliže zakřivení mantinelu brání hrací kouli a je blíže než bránící koule, která není na řadě, není hrací koule ve snookeru.

17. Obsazený bod

O bodu se říká, že je obsazen, jestliže není možné na něj nastavit kouli tak, aby se nedotýkala s jinou koulí.

18. Tlačený strk

Tlačený strk je takový strk, při kterém se může tága dotýká hrací koule

- a) po té, co se hrací koule dala do pohybu, nebo
- b) se hrací koule dotkla koule hrané vyjma případu, kdy se koule navzájem skoro dotýkají, v tom případě nemusí být strk posouzen jako tlačený a to v případě, že hráč odehrál hranou kouli velice lehkým dotekem koulí hrací.

19. Skákavý strk

Skákavý strk je takový strk, při kterém hrací koule překonala kouli hranou nebo její část vzduchem, ať už se jí dotkla či nikoliv, vyjma:

- a) případu, kdy hrací koule vyskočila až po dotyku s koulí hranou a přeskočila kouli jinou,
- b) případu, kdy hrací koule skočila a narazila do koule hrané a neskončila na vzdálenější straně hrané koule,
- c) případu, kdy byla odehrána hraná koule podle pravidel, hrací koule přeskočila přes tuto kouli po zásahu mantinelu nebo jiné koule.

20. Minutí (miss)

- d) Minutím se rozumí taková situace, při které hrací koule nezasáhla kouli na řadě jako první a rozhodčí usoudí, že hráč v náběhu nevyvinul dostatek úsilí pro její zasažení.

SEKCE 3. Hra

1. Popis

Snooker může být hrán dvěma nebo více hráči, ať už jednotlivě nebo ve skupinách. Hra může být shrnuta následovně:

- a) Každý hráč používá stejnou bílou hrací kouli a dalších 21 hraných koulí – patnáct červených za 1 bod, a šest barevných: Černá...7b.; Růžová...6b.; Modrá...5b.; Hnědá...4b.; Zelená...3b.; Žlutá...2b
- b) Bodovanými strky jsou takové strky hráče v náběhu, při kterých došlo k potápní červených a barevných koulí střídavě až do doby, kdy jsou červené koule potopeny do kapsy a potom potopeny koule barevné podle jejich bodové hodnoty.
- c) Body získané za bodované strky jsou připsány na konto hráče v náběhu.
- d) Trestné body z faulů jsou připsány na konto soupeře.
- e) Taktikou hry v jakémkoliv okamžiku je odehrání hrací koule tak, aby byla zakryta za koulí, která není na

řadě a je tak snookerována pro soupeře. Jestliže hráč nebo skupina hráčů je ve větší bodové ztrátě než kolik je možné získat potápěním koulí na stole, je zahrávání situací při kterých je hrací koule snookerována a víra v body získané za fauly soupeře, nejdůležitější.

- f) Vítězem framu je hráč nebo skupina hráčů,
 - I. která dosáhla nejvyššího bodového zisku,
 - II. které byl frame vzdán, nebo
 - III. které byl přisouzen podle SEKCE 3 Pravidlo 14(c) a SEKCE 4 Pravidlo 2.
- g) Vítězem setu je hráč nebo skupina hráčů,
 - I. zvítězila ve více nebo v určeném počtu framů
 - II. získala více bodů dohromady v případě, že se hraje na celkový bodový zisk, nebo
 - III. které byl set přisouzen podle SEKCE 4 Pravidlo 2.
- h) Vítězem zápasu je hráč nebo skupina, která vyhrála více setů nebo získala více bodů v případě, kdy je celkový bodový zisk relevantní.

2. Pozice koulí

- a) Na začátku každého framu je hrací koule v ruce a koule hrané jsou umístěné na stole následovně:
 - I. červené koule jsou těsně seskupeny do rovnostranného trojúhelníku, přičemž vrchní červená koule leží na dlouhé ose stolu za Pyramidovým bodem tak, že je co nejbližší růžové koule a nedotýká se jí a základna trojúhelníku je nejbližší k a rovnoběžně s horním mantinelem.
 - II. Žlutá koule je nastavena do pravého rohu „D“
 - III. Zelená koule je nastavena do levého Kroho „D“
 - IV. Hnědá koule je nastavena na Střed rozstřelové čáry,
 - V. Modrá je nastavena na Středový bod,
 - VI. Růžová je nastavena na Pyramidový bod a
 - VII. Černá je nastavena na Bod.
- b) Jakmile frame začne, mohou být koule ve hře očištěny jen rozhodčím na základě důvodného požadavku hráče v náběhu a
 - I. pozice koule, není-li na bodě, musí být označena odpovídajícím zařízením dříve než je zdvižena kvůli čištění,
 - II. zařízení použité pro označení koule má po jejím zdvižení ze stolu bodovou hodnotu zdvižené koule a to do doby, než bude koule očištěna a vrácena zpět na stůl. Jestliže se hráč, který není v náběhu, dotkne nebo pohne s takovým zařízením, je penalizován jakoby byl hráčem v náběhu, bez vlivu na změnu pořadí hráčů ve hře. Rozhodčí musí zařízení nebo kouli vrátit do původní polohy, je-li to nutné, k jeho spokojenosti, dříve než zařízení zdvihne.

3. Způsob hry

Hráči si určí pořadí, ve kterém budou hrát losem ve všech případech, kdy je to požadováno.

- a) Pořadí hráčů je během celého framu neměnné vyjma případu, kdy je hráč požádán o opětovné odehrávání hráčem v náběhu po jakémkoliv faulu.
- b) Hráč nebo skupina hráčů, která bude v náběhu jako první se musí střídát v každém framu během hry.
- c) První hráč v náběhu odehrává z ruky, frame je zahájí jakmile je hrací koule umístěna na stůl a došlo k dotyku kůže tága s hrací koulí, ať
 - I. byl proveden strk, nebo
 - II. během míření na ni.
- d) Aby byl strk platný, nesmí dojít k žádnému porušení popsanému níže v Pravidle 12 – Postihy
- e) Pro první strk v každé výměně hráčů, dokud jsou červené koule ve hře, je červená koule nebo volná koule nahlášená jako červená, koulí na řadě a bodová hodnota každé červené koule nebo volné koule

nahlášené jako červená koule, potopené v jednom strku je bodující.

f)

- I. Jestliže je červená koule nebo volná koule nahlášená jako červená koule potopena, stejný hráč hraje další strk a další koulí na řadě je koule barevná podle výběru hráče v náběhu, je-li potopena je bodující a je nastavena zpět na stůl.
- II. Náběh pokračuje potápěním červených a barevných koulí střídavě do doby, dokud nejsou všechny červené koule mimo stůl a, kde je to aplikovatelné, je potopena barevná koule po poslední červené kouli.
- III. Barevné jsou následně koulemi na řadě a musí být potápěny podle jejich bodové hodnoty jako v SEKCE 3 Pravidlo 1(a) a při jejich potopení zůstávají mimo stůl, vyjma případů popsaných níže v Pravidle 4. Hráč hraje další strk na další kouli na řadě.

g) Červené koule nejsou vráceny zpět na stůl jakmile jsou jednou potopeny nebo byly vyraženy ze stolu bez ohledu na to zda hráč může mít z faultu zisk. Výjimky z tohoto konceptu jsou popsány v SEKCE 3 Pravidlo 2(b)(ii), 9, 14(f), 14(h) a 15.

h) Jakmile hráč v náběhu nepotopí kouli nebo se dopustil faultu, jeho náběh končí a hráčem v náběhu se stává další hráč na řadě, který musí odehrávat z místa, kde se hrací koule zastavila, nebo z ruky, jestliže se hrací koule dostala mimo stůl.

4. Konec framu, hry a zápasu

a) Jakmile je ve hře pouze černá koule, první její potopení nebo fault ukončuje frame vyjma splnění podmínek popsaných níže:

- I. Bodový zisk ve framu je u hráčů shodný, a
- II. Celkový bodový zisk není relevantní.

b) Jsou-li obě výše uvedené (a) podmínky splněny, postupuje se následovně

- I. černá koule je nastavena zpět na Bod,
- II. hráči si losem určí pořadí,
- III. první hráč v náběhu odehrává z ruky, a
- IV. následné první potopení nebo fault končí frame.

c) V případě, kdy je celkový bodový zisk relevantní pro určení vítěze ve hře nebo v zápase, a celkový bodový zisk je na konci posledního framu shodný, hráči v tomto framu musí podstoupit proceduru se znovu nastavenou černou koulí popsanou v (b) výše.

5. Odehrávání z ruky

Pro odehrávání z ruky musí být hrací koule odehrána z pozice na nebo uvnitř vymezení čáry „D“, ale může být odehrávána jakýmkoliv směrem.

- a) Rozhodčí musí určit, je-li k tomu vyzván, zda je hrací koule správně nastavena (není mimo vymežující čáry „D“).
- b) Jestliže se špička tága dotkne hrací koule při jejím umístění a rozhodčí uzná, že hráč v náběhu nechtěl provádět strk, není hrací koule ve hře.

6. Zasažení dvou koulí najednou

Dvě koule, jiné než červené nebo volná koule a koule na řadě, nesmí být zasaženy současně při prvním dotyku s hrací koulí.

7. Nastavení barevných koulí

Každá barevná koule, potopená nebo vyražená ze stolu, musí být nastavena zpět na stůl před provedením dalšího strku, dokud nejsou potopeny podle SEKCE 3 Pravidlo 3(f).

- a) Hráč nemůže být zodpovědný za jakékoliv chyby rozhodčího při nastavování jakékoliv koule.
- b) Jestliže je barevná koule nastavena špatně při závěrečném potápění popsaném v SEKCE 3 Pravidlo 3(f)

- (iii), musí být ze stolu odebrána ihned, jakmile je stav zjištěn, bez jakéhokoliv postihu a hra pokračuje.
- c) Je-li proveden strk s koulí nebo koulemi špatně nastavenými na stůl, jsou tyto koule uznány jako správně nastavené i pro další strky. Všechny barevné koule, které nesprávně zmizeli ze stolu budou nastaveny:
- I. bez postihu prokáže-li se, že šlo o přehlédnutí,
 - II. s postihem, když hráč v náběhu odehrál dřívě, než rozhodčí nastavil kouli na stůl.
- d) Má-li být barevná koule nastavena na stůl a jí příslušný bod je obsazen, musí být nastavena na volný bod pro nejvýše bodovanou kouli.
- e) V případě, že je více barevných koulí, které mají být nastaveny na stůl a jim příslušné body jsou obsazeny, má v nastavování přednost koule s vyšší bodovou hodnotou.
- f) Jestliže jsou všechny body obsazeny, musí být barevné koule nastaveny co nejbližší jim příslušnému bodu mezi bodem a nejbližší částí vrchního mantinelu.
- g) V případě, že se jedná o černou nebo růžovou kouli a všechny body jsou obsazeny a na dlouhé ose stolu není dostatek místa pro nastavení mezi relevantním bodem a horním mantinelem, musí být nastaveny na osu stolu co nejbližší pod jim příslušný bod.
- h) Ve všech případech se koule po nastavení nesmí dotýkat žádné jiné koule.
- i) Barevné koule, aby byly správně nastaveny, musí být nastavovány rukou na body popsané v těchto pravidlech.

8. Dotýkající se koule (touching ball)

- a) Jestliže se hrací koule zastaví tak, že se dotýká jiné koule nebo koulí které jsou, nebo by mohli být, na řadě, rozhodčí musí ohlásit TOUCHING BALL a označit kouli nebo koule, které se dotýkají hrací koule.
- b) Jestliže je ohlášena dotýkající se koule, musí hráč v náběhu odehrávat od ní bez jejího pohybu nebo půjde o tlačení strk.
- c) V případě, že hráč v náběhu nezavinil pohyb dotýkající se koule, nebude udělen žádný postih, když:
- I. jde o kouli na řadě,
 - II. mohla by být koulí na řadě a hráč ji jako kouli na řadě označil, nebo
 - III. mohla by být koulí na řadě a hráč označil jako kouli na řadě kouli jinou, která může být na řadě, a zasáhl ji prvním dotykem hrací koule.
- d) Jestliže se hrací koule zastaví tak, že se dotýká nebo skoro dotýká koule, která není na řadě a rozhodčí bude dotázán na dotyk koulí, musí odpovědět ANO nebo NE. Hráč v náběhu musí od takové koule odehrávat bez jejího pohybu a musí zasáhnout jako první kouli na řadě.
- e) Jestliže se hrací koule dotýká obou koulí, jak koule na řadě tak koule, která není na řadě, rozhodčí označí jako dotýkající se kouli pouze kouli na řadě. Jestliže se hráč zeptá rozhodčího zda se hrací koule dotýká i koule, která není na řadě, má nárok na odpověď.
- f) Jestliže rozhodčí usoudí, že pohyb dotýkající se koule nebyl zapříčiněn hráčem v náběhu, nebude ohlašovat foul.
- g) Jestliže se koule, poté co ji rozhodčí označil za nedotýkající se kouli pohne tak, že se před odehráním strku dotýká koule hrací, musí být její pozice upravena do původního stavu ke spokojenosti rozhodčího.

9. Koule na hraně kapsy

- a) Jestliže koule spadne do kapsy aniž by byla zasažena jinou koulí a nebyla součástí probíhajícího strku, musí být nastavena zpět přičemž nebudou uděleny žádné body.
- b) Jestliže mohla být zasažena jakoukoliv koulí účastnou na probíhajícím strku:
- I. bez provinění vůči těmto pravidlům, musí být všechny účastné koule nastaveny zpět do pozic před strkem a strk je proveden znovu, nebo může hráč v náběhu provést jiný strk podle jeho výběru.
 - II. Jestliže je dosaženo faulu, hráč v náběhu je postižen podle těchto pravidel, všechny koule jsou nastaveny zpět do pozic před strkem a další hráč na řadě má obvyklé možnosti po faulu.
- c) Jestliže koule balancuje na hraně kapsy a poté spadne, je považována za potopenou a nebude nastavena zpět do původní polohy.

10. Ve snookeru po faulu

Jestliže je hrací koule ve snookeru po faulu, rozhodčí musí ohlásit „FREE BALL“ (SEKCE 2 Pravidlo 16).

- a) Jestliže se další hráč v pořadí rozhodne pro provedení strku,
 - I. může označit jakoukoliv kouli jako kouli na řadě, a
 - II. každá volná koule se posuzuje a má stejnou bodovou hodnotu jako koule na řadě vyjma situace, kdy je potopena, poté musí být nastavena zpět na stůl.
- b) Jedná se o faul, když hrací koule
 - I. nezasáhne jako první volnou kouli nebo ji nezasáhne jako první zároveň s koulí na řadě, nebo
 - II. je ve snookeru na všechny červené nebo koule na řadě díky pozici volné koule, vyjma situace, kdy je na stole pouze růžová a černá koule.
- c) Je-li potopena volná koule, je vrácena zpět na stůl a je připsán bodový zisk koule na řadě.
- d) Je-li potopena koule na řadě strkem, ve kterém hrací koule zasáhla jako první volnou kouli nebo je zasáhla zároveň, je bodující a zůstává mimo stůl.
- e) Je-li potopena volná koule a koule na řadě zároveň, je bodující pouze koule na řadě, vyjma červené koule, u kterých platí, že každá potopená koule je bodující. Volná koule je nastavena zpět na stůl a koule na řadě zůstává mimo stůl.
- f) Je-li protivník požádán, aby pokračoval ve hře on, volná koule je bezpředmětná.

11. Fauly

Je-li dosaženo faulu, rozhodčí musí okamžitě ohlásit „FAUL“.

- a) Jestliže hráč v náběhu ještě neprovedl strk, jeho náběh okamžitě končí a rozhodčí oznámí postih.
- b) Jestliže byl proveden strk, rozhodčí počká až na skončení strku a až poté oznámí postih.
- c) Jestliže není faul rozhodčím rozpoznán a oznámen, a není dostatečně vysvětlen protivníkem, dříve než protivník provede strk, je faul zrušen.
- d) Všechny barevné koule, které nejsou správně nastaveny na bodech zůstávají na svém místě vyjma situace, kdy se ocitly mimo stůl, v takovém případě musí být správně nastaveny.
- e) Všechny body dosažené v náběhu dříve, než byl oznámen faul, jsou platné a budou připsány na konto hráče, ale za strk ve kterém byl faul ohlášen a byly potopeny koule do kapes se žádné body neudělují.
- f) Další strk je prováděn z pozice, ve které se hrací koule zastavila, nebo, spadla-li do kapsy, z ruky.
- g) Jestliže je při jednom strku dosaženo více faulů, je postih jeden a to nejvyšší možný.
- h) Hráč, který se dopustí faulu
 - I. je ohodnocen postihem podle Pravidla 12 níže, a
 - II. musí odehrávat další strk, vyžádá-li si to protivník.

12. Postihy

Po každém faulu musí následovat postih ve výši 4 bodů nebo více, jak je popsáno v bodě (a) až (d) níže. Postihy jsou:

- a) hodnota koule na řadě při
 - I. zasažení hrací koule více než jednou,
 - II. při provedení strku s oběma nohama mimo podlahu,
 - III. hře mimo pořadí,
 - IV. nesprávné odehrání z ruky včetně prvního otevíracího strku,
 - V. minutí hrací koule všech koulí na stole,
 - VI. spadnutí hrací koule do kapsy,
 - VII. zahrání hrací koule do snookeru za volnou kouli,

- VIII.zahrání skákavého skoku,
- IX.hraní s nestandardní hrací koulí, nebo
- X. poradě s partnerem SEKCE 3 Pravidlo 17 (e)

- b) hodnota koule na řadě nebo koule zúčastněné, podle toho, která je vyšší, při
 - I. provedení strku, než se všechny koule zastavily,
 - II. provedení strku dříve, než rozhodčí nastavil barevné koule zpět na stůl,
 - III.potopení koule, která není na řadě,
 - IV.prvním zasažení hrací koulí koulí, která není na řadě,
 - V. provedení tlačného strku,
 - VI.dotknutí se koule ve hře jinak, než hrací koulí, která byla odehrána špičkou tága a byl proveden na ní strk, nebo
 - VII.vyražení koule ze stolu.
- c) Hodnota koule nebo vyšší hodnota koule u dvou koulí, které byly jako první zasaženy najednou, jiné než dvě červené nebo volná koule s koulí na řadě.
- d) Postih v hodnotě sedmi bodů je aplikován, když hráč v náběhu
 - I. použije jakoukoliv kouli, která není ve hře k jakémukoliv účelu,
 - II. použije jakoukoliv kouli k měření mezer nebo vzdáleností,
 - III.hraje na červené nebo na volnou kouli ihned po odehrání červené v jednom náběhu,
 - IV.použije jinou kouli než Bílou jako kouli hrací kdykoliv, po začátku framu,
 - V. neohlásí kouli na řadě, když je povinen tak učinit, nebo
 - VI.se dopustí faulu po zahrání červené nebo volné koule do kapsy a dříve než ohlásí kouli na řadě.

13. Opětovná hra

Jakmile je hráč požádán protivníkem o opětovnou hru po provedení faulu, nemůže být tento požadavek odmítnut. Hráč, který byl požádán o opětovnou hru může

- a) změnit názor ohledně
 - I. výběru strku, který bude hrát, a
 - II. koule, kterou bude zasahovat jako první.
- b) Boduje každou koulí nebo koulemi, které potopí.

14. Faul and a miss

Hráč v náběhu se musí, podle svých nejlepších schopností, pokusit zasáhnout kouli na řadě. Jestliže rozhodčí usoudí, že toto pravidlo není splněno, ohlásí „FAUL AND A MISS“, vyjma případu, kdy je na stole pouze poslední černá koule nebo v situaci, kdy je nemožné kouli na řadě zasáhnout. V dalších případech musí být zřejmé, že se hráč v náběhu pokoušel zasáhnout kouli na řadě, přímo nebo nepřímo, ve směru koule na řadě patřičnou silou, ke spokojenosti rozhodčího, aby zasáhl kouli na řadě a vyhnul se bránící kouli nebo koulím.

- a) Byl-li ohlášen Faul and a miss, může protivník požádat hráče, aby provedl další strk z pozice, ve které se koule zastavily nebo, podle jeho uvážení, z původní pozice, přičemž koulí na řadě zůstává stejná koule jako při posledním strku, jmenovitě:
 - I. jakákoliv červená koule, jestliže byla koulí na řadě koule červená,
 - II. barevná koule, jestliže není ve hře žádná červená koule, nebo
 - III.barevná koule podle výběru hráče v náběhu, jestliže koulí na řadě byla barevná koule po potopení červené.
- b) Jestliže hráč v náběhu, při provádění strku, nezasáhne jako první kouli na řadě a v přímé cestě zasažení hrací koulí jakékoliv části koule na řadě nebo koule, která by mohla být na řadě, nebránila žádná koule,

ohlásí rozhodčí FAUL AND A MISS vyjma případů, ve kterých jakýkoliv hráč potřeboval zahrát kouli do snookeru, nebo bodový zisk z něj, byl odehrán strk a rozhodčí je přesvědčen, že minutí nebylo úmyslné.

- c) Bylo-li ohlášeno minutí podle paragrafu (b) výše, přičemž byla volná cesta v přímé linii z hrací koule ke kouli na řadě nebo kouli, která mohla být na řadě, na střed, na plnou kouli, bylo možné plné zasažení (v případě červených, musí být posuzována červená koule, která není bráněna koulí barevnou), potom:
- I. další nezasažení koule na řadě při provedení strku ze stejné pozice musí být posouzeno jako FAUL AND A MISS bez ohledu na bodový rozdíl, a
 - II. jeli požádán o provedení strku ze stejné pozice, musí být útočník upozorněn rozhodčím, že třetí minutí znamená ztrátu framu ve prospěch soupeře.
- d) Poté, co byla hrací koule nastavena zpět do původní pozice podle tohoto pravidla, přičemž byla volná cesta v přímé linii z hrací koule na jakoukoliv část koule na řadě nebo koule, která mohla být na řadě, a hráč v náběhu se dopustil faultu na jakékoliv kouli včetně hrací koule při přípravě ke strku, není minutí ohlášeno, jestliže ještě nebyl proveden strk. V takovém případě je udělen odpovídající postih a
- I. následující hráč může odehrát další strk sám nebo požádat útočníka o odehrávání z pozice, ve které se koule zastavily, nebo
 - II. následující hráč může požádat rozhodčího o znovunastavení původní pozice a požádat útočníka o opětovné provedení strku, a
 - III. jestliže se taková situace vyskytne během série hlášení minutí, každé upozornění na možnost ztráty framu zůstává v platnosti.
- e) Jakékoliv další ohlášení minutí je na posouzení rozhodčího.
- f) Po minutí a požadavku na opětovné provedení strku z původní pozice hrací koule, každá koule ve hře, která se pohnula zůstává na svém místě, usoudí-li rozhodčí, že z nového postavení koulí neplyne útočníkovi výhoda. V ostatních případech musí být koule nastaveny zpět do pozice před provedením strku, ke spokojenosti rozhodčího, barevné koule nesprávně odehrané mimo stůl se vrátí zpět na stůl.
- g) Jakmile je vrácena jakákoliv koule do původní pozice, musí být jejich poloha konzultována jak s útočníkem tak s protivníkem, následné rozhodnutí rozhodčího je neměnné.
- h) Během konzultace s hráči, dotkne-li se některý z nich koule ve hře, bude postihován jako by byl hráčem v náběhu, bez efektu na pořadí ve hře. Koule, které se dotkl, musí být vrácena do její původní pozice rozhodčím, podle jeho úsudku, i když byla zvednuta ze stolu.
- i) Následující hráč se může zeptat rozhodčího, jestli se chystá nastavit i jiné koule než kouli hrací do původní pozice, v případě, že požádal o provedení opětovného strku z původní pozice a rozhodčí musí odpovědět.

15. Koule, která se pohnula bez zavinění hráče v náběhu

Pokud koulí, která se pohybuje nebo ne, pohne někdo jiný než hráč v náběhu, rozhodčí koulí nastaví na místo, na kterém koule byla nebo na kterém mohla skončit, bez udělení postihu

- a) Toto pravidlo musí být použito i v případech, kdy jakákoliv „vyšší moc“ nebo osoba, vyjma soupeře, zaviní, že hráč v náběhu pohnul koulí.
- b) Žádný z hráčů nemůže být postihován za zavinění rozhodčím.

16. Patová situace

Jestliže rozhodčí usoudí, že nastala patová situace nebo by nastat mohla, musí nabídnout hráčům okamžitou možnost znovu rozehrání framu. Pokud má některý z hráčů námitky, rozhodčí musí povolit další hru se stanovením počtu strků, během jejichž odehrání se musí situace na stole změnit. Obvykle se stanovují tři strky pro každého hráče, ale rozhodčí má možnost zvolit jiný počet. Pokud se situace v zásadě nezmění po uplynutí stanovené doby, rozhodčí musí anulovat bodové zisky ve framu u obou hráčů a nastavit koule do pozic pro zahájení framu a

- a) stejný hráč opět provede první strk,
- b) bude zachováno stejné pořadí ve hře.

17. Snooker pro čtyři hráče

- a) Při snookeru pro čtyři hráče musí každá skupina zahajovat framy střídavě, pořadí ve hře musí být stanoveno před začátkem každého framu a, je-li určeno pořadí, musí být zachováno během celého framu.
- b) Hráči mohou změnit pořadí ve hře před začátkem každého framu.
- c) Je-li dosaženo faulu a je požádáno o opětovné provedení strku, hráč, který se dopustil faulu, musí hrát opět, i když se dopustil faulu mimo svůj náběh, spoluhráč tím pádem může ztratit svůj náběh.
- d) Jestliže skončí frame remízou a je aplikováno SEKCE 3 Pravidlo 4. Je nezbytné přenastavit černou kouli a dvojice, která provádí první strk, si může určit, který hráč jej provede. Pořadí ve hře musí poté zůstat neměnné.
- e) Hráči se mohou radit během framu, ale ne
 - I. když je jeden z nich hráčem v náběhu a je u stolu,
 - II. když je proveden první zahajující strk náběhu hráčem v náběhu až do konce náběhu.

18. Použití příslušenství

Hráč v náběhu zodpovídá za použité příslušenství, ať už při jejich nastavování nebo uklizení, při jejich použití na stole.

- a) Hráč je zodpovědný za všechny věci včetně, ale nejen, podpor a prodloužení, které si ke stolu přinesl, ať už jsou jeho vlastnictvím nebo si je zapůjčil (vyjma půjčky od rozhodčího), a bude postihován za jakýkoliv faul dosažený během jeho používání jich.
- b) Příslušenství a vybavení, které je obvykle součástí výbavy stolu, které bylo dodáno jiným způsobem, včetně rozhodčího, nepodléhá odpovědnosti hráče v náběhu. Toto příslušenství by mělo být zkontrolováno vzhledem k možné závadnosti a hráč nebude, v případě závady na příslušenství, postihován. Rozhodčí musí, je-li to nevyhnutelné, přenastavit všechny koule podle pravidla 15 výše a hráč v náběhu, pokračuje-li v náběhu, může pokračovat bez jakýchkoliv postihů.

19. Interpretace

- a) V rámci těchto pravidel a definic, jsou všechny podmínky aplikované na osoby mužského pohlaví platné i pro osoby pohlaví ženského.
- b) Pravidla a ustanovení mohou být upraveny v závislosti na fyzicky postižené hráče, například:
 - I. SEKCE 3 Pravidlo 12 (a)(ii) nemůže být aplikováno na hráče na vozíčku, a
 - II. hráči, po žádosti rozhodčího, musí být sdělena barva koule a to v případě, že je hráč barvoslepý, například, červená a zelená koule.
- c) V zápasech, u kterých není rozhodčí, je protivník zodpovědný za dodržování pravidel.

SEKCE 4. Hráči

1. Chování

V případech, kdy

- a) si hráč bere příliš mnoho času během provádění strku nebo při výběru strku; nebo
- b) při jakémkoliv chování hráče, které je podle rozhodčího úmyslně a ustavičně neférové; nebo
- c) při jakémkoliv dalším chování hráče, které je několikanásobným hrubým porušením sportovního chování; nebo
- d) při neochotě pokračovat ve framu; rozhodčí může:
- e) varovat hráče, že každé další podobné chování bude znamenat připsání framu soupeři; nebo
- f) připsat frame soupeři; nebo
- g) v případě, že chování hráče je příliš hrubé, připsat soupeři celý set.

Jestliže rozhodčí varoval hráče podle (e) výše, při jakémkoliv dalším nevhodném chování jak je popsáno

výše, rozhodčí musí:

- a) připsat frame soupeři; nebo
- b) v případě, že chování hráče je příliš hrubé, připsat soupeři celý set.

Jestliže rozhodčí připsal soupeři frame podle výše uvedených podmínek, musí každé další provinění takového hráče vést k připsání celého setu hráčovu soupeři.

Každé rozhodnutí rozhodčího o připsání framu a/nebo setu je konečné a není možné se proti němu odvolat.

2. Postih

a) Je-li podle tohoto pravidla frame zrušen, viník musí:

- I. ztratit frame; a
- II. ztratit všechny dosažené body ve framu a hráčův soupeř získá na své konto ekvivalent bodů k maximálnímu možnému bodovému zisku ze hry, přičemž je každá červená koule počítána za 8 bodů a každá barevná koule, která byla nesprávně potopena, je vrácena zpět do hry.

b) Je-li podle tohoto pravidla zrušen set, viník musí:

- I. ztratit frame, který se právě hraje podle (a); a
- II. dále ztratit všechny ještě nesehrané požadované framy pro set, v případě, že jsou relevantní; nebo
- III. každý neodehraný frame je posuzován jako vítězný pro hráčova soupeře a to poměrem 0:147 pro soupeře, v případě, že se hraje na celkový bodový zisk.

3. Hráč, který není v náběhu

Hráč, který není v náběhu, se musí, v případě, že soupeř hraje, vyvarovat pohybu nebo stání v zorném poli hráče v náběhu. Musí sedět nebo stát v dostatečné vzdálenosti od stolu.

4. Absence

V případě opuštění místnosti, může hráč, který není v náběhu, určit osobu, která bude dohlížet na zájmy takového hráče a ohlašovat fauly, je-li to nezbytně nutné. Toto rozhodnutí musí být dáno ve známost rozhodčímu dříve, než hráč místnost opustí.

5. Vzdání se

- a) Hráč může vzdát pouze v případě, že je v náběhu. Soupeř má právo vzdání přijmout nebo zamítnout, které se tak stane bezpředmětné a hráč musí pokračovat ve hře.
- b) Hraje-li se na celkový bodový zisk, je při vzdání se hráče připsán bodový zisk odpovídající maximálnímu možnému zisku ze hry na konto soupeře, přičemž je každá červená koule počítána za 8 bodů a každá barevná koule, která byla nesprávně potopena, je vrácena zpět do hry.
- c) Hráč nesmí vzdát frame dokud je ve hře dostatečný bodový zisk ze hry a hráč nepotřebuje pro vítězství ve framu snooker. Jakékoliv provinění nebo nesplnění tohoto pravidla je posuzováno jako nesportovní chování.

SEKCE 5. Úředníci

1. Rozhodčí

a) Rozhodčí musí

- I. být jediným posuzovatelem sportovního a nesportovního chování,
- II. být schopen učinit rozhodnutí v zájmu sportovního ducha v případě jakékoliv situace, která není popsána v těchto pravidlech,
- III. být schopen dohlížet na regulérní průběh utkání podle těchto pravidel
- IV. zasáhnout vždy, když dojde k porušení nebo rozporu s pravidly

V. oznámit hráči barvu koule, je-li o to požádán.

VI. očistit jakoukoliv kouli na základě oprávněné žádosti hráče

b) Rozhodčí nesmí

I. odpovídat na otázky, na které mu není výslovně povoleno odpovídat v těchto pravidlech,

II. dávat jakékoliv znamení hráči o možnosti dosažení faulu,

III. dávat jakékoliv znamení nebo názor na hru, ani

IV. odpovídat na otázky týkající se rozdílu v bodových ziscích.

c) Jestliže rozhodčí není schopen posoudit jakýkoliv incident, může podle svého uvážení nastalou situaci konzultovat se zapisovatelem nebo dalšími úředníky nebo diváky, kteří seděli na místech, ze kterých byl incident lépe vidět nebo může využít záznamu z kamery/ videa a rozhodnout na základě nich.

2. Zapisovatel

Zapisovatel musí zaznamenávat bodový zisk na počítadlo a asistovat rozhodčímu při plnění jeho povinností. Musí také působit jako druhý zapisovatel, je-li to nezbytné.

3. Druhý zapisovatel

Druhý zapisovatel musí zaznamenávat bodový zisk z každého strku, ukazovat fauly a kolika bodů bylo dosaženo hráčem nebo skupinou hráčů jak je předepsáno. Musí také oznamovat celkový bodový zisk.

4. Asistence úředníků

a) Na žádost hráče v náběhu, musí rozhodčí nebo zapisovatel pohnout osvětlením a přidržet je v požadované pozici, překáží-li v provedení strku.

b) Povinností rozhodčího a zapisovatele je poskytnout nezbytnou pomoc handicapovaným hráčům podle okolností.