

# Pravidla snooker

Autor: Jindřich Prchal (komise@snookerliga.cz)

Datum: 14.3.2011

Verze: 2011 v4

Originál: <http://www.ibsf.info/rules-snooker.shtml>



IBSF\_Rules\_of\_Snooker.zip

## Obsah

Pravidla snooker .....	1
Obsah .....	1
Sekce 1 – Vybavení.....	3
1. Standardní stůl.....	3
2. Koule.....	3
3. Tágo.....	4
4. Doplnkové vybavení .....	4
Sekce 2 – Definice .....	4
1. Frame .....	4
2. Zápas .....	4
3. Série.....	4
4. Koule.....	4
5. Hráč na strku.....	5
6. Strk .....	5
7. Potopení .....	5
8. Náběh .....	5
9. V ruce .....	5
10. Koule ve hře .....	5
11. Koule na řadě.....	6
12. Hlášená koule.....	6
13. Free ball.....	6
14. Vyražení ze stolu .....	6
15. Faul.....	6
16. Ve snookeru .....	6
17. Obsazený bod .....	7
18. Tlačný strk.....	7
19. Skok.....	7
20. Miss .....	7
Sekce 3 – Hra .....	7
1. Popis.....	7
2. Postavení koulí.....	8
3. Způsob hry .....	8
4. Konec framu, zápasu nebo série .....	9
5. Hra z ruky.....	10

6.	Kontakt se dvěma koulemi současně .....	10
7.	Opětovné nastavení barevných .....	10
8.	Dotýkající se koule .....	11
9.	Koule na kraji kapsy.....	12
10.	Ve snookeru po faulu .....	12
11.	Fauly .....	12
12.	Postihy.....	13
13.	Hrát znovu .....	14
14.	Faul a miss .....	14
15.	Pohnutí s koulí někým jiným než hráčem na strku .....	16
16.	Pat .....	16
17.	Snooker pro 4 hráče .....	16
18.	Použití doplňkového vybavení.....	17
19.	Interpretace .....	17
Sekce 4 – Hráči.....		17
1.	Chování.....	17
2.	Postihy.....	18
3.	Hráč v pořadí.....	18
4.	Nepřítomnost.....	18
5.	Vzdání se.....	18
Sekce 5 – Funkcionáři.....		19
1.	Rozhodčí .....	19
2.	Markér.....	19
3.	Zapisovatel.....	19
4.	Asistence funkcionářů .....	19

## Sekce 1 – Vybavení

Rozměry v závorkách značí metrický ekvivalent zaokrouhlený na milimetry.

### 1. Standardní stůl

#### Rozměry

- a) Hrací oblast mezi čely mantinelů musí mít rozměry 11 stop 8,5 palce x 5 stop 10 palců (3569 x 1778 mm) s tolerancí +/- 0,5 palce (13mm) u obou rozměrů.

#### Výška

- b) Výška stolu od podlahy k vrchní ploše mantinelu musí být v rozmezí mezi 2 stopami 9,5 palci a 2 stopami 10,5 palci (851 – 876 mm).

#### Kapsy

- c)
  - i. Stůl musí mít kapsy v rozích (dvě na straně, kde se nachází Bod, označované jako horní kapsy a dvě na rozstřelové straně označované jako spodní kapsy) a jednu kapsu uprostřed každé z dlouhých stran (označované jako středové kapsy).
  - ii. Tvar otvorů pro kapsy musí odpovídat šablonám schváleným World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA).

#### Rozstřelová čára a rozstřelové pole

- d) Rovná čára rovnoběžná se spodním mantinelem vzdálená 29 palců (737 mm) od něj se nazývá rozstřelová čára, prostor mezi ní a spodním mantinelem se nazývá rozstřelové pole.

#### Děčko

- e) „Děčko“ je půlkruh, který se nachází v rozstřelovém poli, se středem uprostřed rozstřelové čáry a s poloměrem 11,5 palce (292 mm).

#### Body

- f) Na delší středové ose stolu jsou vyznačeny čtyři body:
  - i. Bod (také Černý bod) – 12,75 palce (324 mm) od bodu, který protíná delší středová osa s horním mantinelem.
  - ii. Středový bod (také Modrý bod) – vyznačen uprostřed delší středové osy stolu.
  - iii. Trojúhelníkový bod (také Růžový bod) – vyznačen uprostřed mezi Středovým bodem a horním mantinelem.
  - iv. Střed rozstřelové čáry (také Hnědý bod)

Dva další body jsou umístěny v rozích „Děčka“. Při pohledu od konce stolu s rozstřelovým polem se na pravé straně nachází Žlutý bod a na levé straně Zelený bod.

### 2. Koule

Koule musí být ze schváleného materiálu a každá má mít průměr 52,5 mm s tolerancí +/- 0,05 mm a zároveň:

- a) Musí mít stejnou hmotnost s tolerancí 3 gramy na sadu
- b) koule nebo sada koulí může být vyměněna po dohodě hráčů nebo po rozhodnutí rozhodčího

Správné hodnoty koulí jsou následující:

- Červená – 1
- Žlutá – 2
- Zelená – 3
- Hnědá – 4
- Modrá – 5
- Růžová – 6
- Černá – 7

### 3. Tágo

Tágo nesmí být kratší než 3 stopy (914 mm) a nemělo by se podstatně lišit od tradičně a obecně akceptovaného tvaru a podoby.

### 4. Doplnkové vybavení

Hráči, kteří se nachází v herně obtížných situacích, mohou použít různé druhy podpory a prodloužení tága, dlouhá tága, nástavce či adaptéry. Takové vybavení může být jak součástí vybavení stolu, tak vybavením přineseným hráčem nebo rozhodčím (viz také [Sekce 3, pravidlo 18](#)). Konstrukce všech prodloužení a nástavců a dalšího vybavení pro pomoc ve hře musí být schválena WPBSA.

## Sekce 2 – Definice

### 1. Frame

Frame ve snookeru je časovým úsekem hry od prvního strku, kdy jsou koule postaveny dle [Sekce 3, pravidla 2](#), do ukončení framu:

- a) vzdáním se kteréhokoliv hráče během jeho pobytu u stolu
- b) rozhodnutím hráče na strku v situaci, kdy je na stole jen černá koule a bodový rozdíl je větší než sedm bodů v jeho prospěch
- c) závěrečným potopením nebo faulem v případě, kdy je na stole pouze černá koule, nebo
- d) rozhodnutím rozhodčího ve smyslu [Sekce 3, pravidla 14\(c\)](#) nebo [Sekce 4, pravidla 2](#).

### 2. Zápas

Zápas je dohodnutý nebo stanovený počet framů.

### 3. Série

Série je dohodnutý nebo stanovený počet zápasů.

### 4. Koule

- a) Bílá koule je koule hráčů.
- b) 15 červených a 6 barevných koulí jsou koule hrané.

## 5. Hráč na strku

Hráč, který má hrát nebo hraje, je hráčem na strku a zůstane jím, dokud rozhodčí neusoudí, že hráč již opustil stůl, aby hrál další hráč. Hráč, který není na strku, je hráčem v pořadí. Hráč v pořadí, který má hrát po ukončení pobytu hráče na strku u stolu, je hráčem na řadě.

## 6. Strk

- a) Strk je zahájen ve chvíli, kdy hráč na strku strčí do hrací koule špičkou tága.
- b) Strk je korektní, nejsou-li během něj porušena pravidla.
- c) Strk není ukončen, dokud se všechny koule nezastaví.
- d) Strk může být přímý či nepřímý:
  - i. Strk je přímý, když hrací koule zasáhne hranou kouli bez předchozího zasažení mantinelu.
  - ii. Strk je nepřímý, když hrací koule dříve než hranou kouli zasáhne nejméně jeden mantinel.

## 7. Potopení

K potopení dojde ve chvíli, kdy hraná koule spadne do kapsy po kontaktu s jinou koulí a bez porušení těchto pravidel. Činnost, při které jsou koule potápěny, se nazývá potápění koulí.

## 8. Náběh

Náběh je série potopení v po sobě jdoucích strcích provedených hráčem kdykoliv je na řadě během framu.

## 9. V ruce

- a) Hrací koule je v ruce:
  - i. před začátkem každého framu
  - ii. poté, co spadne do kapsy
  - iii. poté, co byla vyražena ze stolu
- b) Hrací koule zůstává v ruce:
  - i. dokud není korektně odehrána z ruky, nebo
  - ii. dokud nedojde k faulu během toho, co je koule na stole.
- c) Hráč na strku je rozehrávajícím hráčem v případě, kdy má hrací koule v ruce tak, jak je popsáno výše.

## 10. Koule ve hře

- a) Hrací koule je ve hře, pokud není v ruce.
- b) Hrané koule jsou ve hře od začátku framu do okamžiku než spadnou do kapsy nebo jsou vyraženy ze stolu.

- c) Barevné koule jsou znovu ve hře po jejich opětovném nastavení.

### 11. Koule na řadě

Jakákoliv koule, která může být právoplatně zasažena při prvním kontaktu hrací koule, nebo jakákoliv koule, která nemůže být takto zasažena, ale může být potopena, se nazývá koulí na řadě.

### 12. Hlášená koule

- a) Hlášená koule je hraná koule, kterou hráč na strku ohlásí nebo označí způsobem, který rozhodčímu postačuje, jako kouli, kterou zasáhne hrací koule jako první.
- b) Hráč na strku musí ohlásit hlášenou kouli, je-li k tomu vyzván rozhodčím.

### 13. Free ball

Free ball je koule, kterou hráč na strku nahlásí jako kouli na řadě v situaci, kdy se nachází ve snookeru, který nastal po faulu (viz [Sekce 3, pravidlo 10](#)).

### 14. Vyražení ze stolu

Koule je vyražena ze stolu ve chvíli, kdy se zastaví jinde, než na hrací ploše stolu nebo v kapse, nebo když je zvednuta ze stolu hráčem na strku, zatímco je koule ve hře (mimo situaci popsané v [Sekci 3, pravidle 14\(h\)](#)).

### 15. Faul

Faul je jakékoliv provinění vůči těmto pravidlům.

### 16. Ve snookeru

Hrací koule se nachází ve snookeru, je-li přímý zásah jakékoliv koule na řadě částečně nebo plně znemožněn blokující koulí nebo koulemi, které na řadě nejsou. Jestliže jedna nebo více koulí na řadě mohou být zasaženy na obou svých nejzazších okrajích aniž by byly blokovány jakoukoliv koulí, která není na řadě, hrací koule se ve snookeru nenachází.

- a) Hrací koule v ruce se nachází ve snookeru v případě, že je znemožněn zásah koule na řadě (tak jak je popsáno výše) z kteréhokoliv místa ohraničeného „Děčkem“.
- b) Je-li hrací koule ve snookeru tak, že v zásahu koule na řadě blokuje více než jedna koule, která není na řadě:
- i. Nejbližší blokující koule k hrací kouli se označuje jako koule fakticky blokující.
  - ii. V případě, kdy několik blokujících koulí je stejně daleko od hrací koule, jsou všechny tyto koule označeny jako koule fakticky blokující.
- c) Je-li koulí na řadě červená koule a je-li zásah různých červených koulí znemožněn různými blokujícími koulemi, není jako fakticky blokující koule označena žádná koule.
- d) Hráč na strku se nachází ve snookeru, nachází-li se hrací koule ve snookeru.
- e) Hrací koule se nemůže nacházet ve snookeru, je-li blokována mantinelem. Jestliže zaoblení mantinelu znemožňuje hrací kouli zásah jakékoliv koule na řadě a je k ní blíže, než jakákoliv blokující koule, která na řadě není, hrací koule se ve snookeru nenachází.

### 17. Obsazený bod

Bod je obsazený, není-li možno na něj postavit kouli, aniž by se dotýkala další koule.

### 18. Tlačený strk

Tlačený strk je proveden, zůstane-li špička tága v kontaktu s hrací koulí:

- a) poté, co hrací koule zahájila svůj pohyb vpřed, nebo
- b) ve chvíli, kdy hrací koule zasáhne hranou kouli, kromě případů, kdy hrací a hraná koule se téměř dotýkají – v těchto případech by strk neměl být posuzován jako tlačený, zasáhne-li hrací koule hranou kouli na jejím nejzazším okraji

### 19. Skok

Skok je proveden, když hrací koule přelétne přes jakoukoliv část hrané koule nezávisle na tom, jestli se jí při tom dotkne, mimo tyto případy:

- a) jestliže hrací koule nejdříve zasáhne jednu hranou kouli a poté přeskočí přes jinou kouli
- b) jestliže hrací koule vyskočí a zasáhne při tom hranou kouli, ale nepřistane poté na vzdálenější straně hrané koule
- c) jestliže hrací koule nejdříve právoplatně zasáhne hranou kouli a poté přeskočí tuto kouli po kontaktu s mantinelem nebo po kontaktu s jinou koulí.

### 20. Miss

Miss nastane v případě, kdy hrací koule nezasáhne jako první kouli na řadě a rozhodčí je přesvědčen, že hráč na strku nevyvinul dostatečné úsilí k jejímu zasažení.

## Sekce 3 – Hra

### 1. Popis

Snooker je hra pro 2 a více hráčů, a to buď jednotlivě, nebo v rámci týmů. Principy hry jsou:

- a) Každý hráč používá stejnou hrací kouli – bílou a dále 22 koulí hraných – 15 červených (1 bod) a 6 barevných – žlutou (2 body), zelenou (3), hnědou (4), modrou (5), růžovou (6) a černou (7).
- b) Bodované strky při hráčově pobytu u stolu jsou prováděny potápěním červených a barevných koulí střídavě dokud nejsou všechny červené koule mimo stůl, poté se potápějí barevné koule vzestupně dle jejich hodnoty.
- c) Body udělené za bodované strky jsou přičítány ke skóre hráče na strku.
- d) Trestné body udělené za fauly jsou přičítány ke skóre protihráči.
- e) Taktickou variantou během kteréhokoliv okamžiku hry je umístění hrací koule za kouli, která není na řadě, a to tak, že pro dalšího hráče se nachází ve snookeru. Jestliže hráč nebo tým je ve skóre pozadu o více bodů, než lze dosáhnout potopením všech zbývajících koulí na stole, stává se vytváření snookerových pozic s cílem získání trestných bodů nejdůležitější.
- f) Vítězem framu je hráč nebo strana:

- i. která dosáhne nejvyššího skóre
  - ii. které je frame vzdán
  - iii. které je frame přisouzen dle [Sekce 3, pravidla 14\(c\)](#) nebo [Sekce 4, pravidla 2](#).
- g) Vítězem zápasu je hráč nebo strana, která:
- i. zvítězí ve většině předepsaných framů
  - ii. dosáhne největšího součtu bodů v případě, že se hraje na agregované skóre
  - iii. které je zápas přisouzen dle [Sekce 4, pravidla 2](#).
- h) Vítězem série je hráč nebo strana, která zvítězí ve většině zápasů nebo dosáhne největšího součtu bodů v případě, že se hraje na agregované skóre.

## 2. Postavení koulí

- a) Na začátku každého framu je hrací koule v ruce a hrané koule jsou postaveny takto:
- i. Červené koule těsně vedle sebe ve tvaru rovnostranného trojúhelníku, kdy koule na vrcholu trojúhelníku se nachází na delší středové ose stolu a to nad růžovým bodem co nejbližší růžové kouli aniž by se navzájem dotýkaly. Základna trojúhelníku nejbližší hornímu mantinelu je s ním rovnoběžná.
  - ii. Žlutá koule na žlutém bodě.
  - iii. Zelená koule na zeleném bodě.
  - iv. Hnědá koule na hnědém bodě.
  - v. Modrá koule na modrém bodě.
  - vi. Růžová koule na růžovém bodě.
  - vii. Černá koule na černém bodě.
- b) Po začátku framu může být koule ve hře očištěna rozhodčím pouze po odůvodněném požadavku hráče na strku a
- i. pozice koule, jestliže není na vyznačeném bodu, musí být označena vhodným nástrojem před tím, než je koule kvůli očištění zvednuta ze stolu.
  - ii. nástroj použitý pro označení pozice čištěné koule se považuje za a nabývá hodnoty čištěné koule až do doby, kdy je koule očištěna a vrácena na své místo. Jestliže jakýkoli hráč, který není na strku, se dotkne nebo zachází s tímto nástrojem, bude penalizován, jako by hráčem na strku byl, aniž by to ovlivnilo pořadí hráčů ve hře. Rozhodčí vrátí nástroj nebo čištěnou kouli do pozice dle svého uvážení, a to i v případě, že byly zvednuty ze stolu.

## 3. Způsob hry

Hráči si určí pořadí hry na základě losu nebo jiného společně odsouhlaseného způsobu.



- a) Takto určené pořadí musí zůstat nezměněno v průběhu celého framu. Výjimkou je situace, je-li hráč po faultu požádán, aby hrál znovu.
- b) Hráč nebo tým, který ve framu provede první strk, se musí střídat v každém framu v průběhu celého zápasu.
- c) První hráč hraje z ruky. Frame započne ve chvíli, kdy je hrací koule položena na stůl a dostane se do kontaktu se špičkou tága:
  - i. když je proveden strk
  - ii. během přípravy na strk
- d) Aby byl strk korektní, nesmí dojít k žádnému porušení pravidel popsanému v [Sekci 3, pravidle 12](#).
- e) V každém prvním strku hráče, který přijde na řadu, se stává koulí na řadě červená koule nebo free ball ohlášený místo červené koule a to do okamžiku, dokud nejsou všechny červené koule mimo stůl. Hodnota každé potopené červené koule nebo free ballu nominovaného za červenou kouli je připsána ke skóre.
- f)
  - i. Jestliže je potopena červená koule nebo free ball ohlášený místo červené koule, stejný hráč hraje další strk a koulí na řadě je barevná koule dle hráčovy volby, jež, je-li potopena, je připsána ke skóre a znovu nastavena na stůl.
  - ii. Náběh pokračuje potápěním červených a barevných koulí střídavě dokud jsou nějaké červené koule na stole a případně hraním na barevnou kouli po potopení poslední červené koule.
  - iii. Koulemi na řadě se poté stávají barevné koule a to v pořadí jejich vzrůstající bodové hodnoty (viz [Sekce 3, pravidlo 1\(a\)](#)). V případě potopení barevné koule na řadě zůstává tato v kapse a hráč hraje na další barevnou kouli v pořadí, kromě situace popsané v [Sekci 3, pravidle 4](#) níže.
- g) Červené koule nejsou znovu nastavovány na stůl poté, co byly potopeny nebo vyraženy ze stolu, a to nezávisle na tom, jestli tímto některý hráč získá výhodu. Výjimky jsou popsány v Sekci 3, pravidlech [2\(b\)\(ii\)](#), [9](#), [14\(f\)](#), [14\(h\)](#) a [15](#).
- h) Jestliže hráč na strku neskóruje nebo zahraje fault, jeho pobyt u stolu tímto končí a další hráč hraje z pozice, kde se hrací koule zastaví, nebo z ruky, nachází-li se hrací koule mimo hrací plochu stolu.

#### 4. Konec framu, zápasu nebo série

- a) Jestliže na stole zůstává pouze černá koule, první potopení nebo fault ukončí frame (zápas, sérii) s výjimkou případu, kdy jsou splněny obě následující podmínky:
  - i. je nerozhodné skóre a

- ii. nehraje se na agregované skóre
- b) Jestliže jsou splněny obě tyto podmínky:
  - i. Černá koule je znovu nastavena.
  - ii. Hráči si vylosují pořadí.
  - iii. Hráč na řadě hraje z ruky.
  - iv. Další potopení nebo faul končí frame (zápas, sérii).
- c) Jestliže se hraje na agregované skóre, které je po skončení posledního framu nerozhodné, hráči v tomto framu hrají na opětovně nastavenou černou kouli, jako v možnosti (b) výše.

### 5. Hra z ruky

Při hře z ruky musí být hrací koule bezprostředně před strkem umístěna uvnitř „Děčka“ nebo na jeho ohraničení, hrací koule může být hrána jakýmkoliv směrem.

- a) Rozhodčí ohlásí, je-li o to požádán, zda je hrací koule správně umístěna.
- b) Dotkne-li se špička tága hrací koule při jejím umístění a rozhodčí uzná, že se hráč na strku nepokoušel o strk, tak hrací koule není ve hře.

### 6. Kontakt se dvěma koulemi současně

Při strku nesmí dojít k prvnímu kontaktu hrací koule se dvěma hranými koulemi současně, nejedná-li se o dvě červené koule nebo kouli na řadě a free-ball.

### 7. Opětovné nastavení barevných

Jakákoliv barevná koule, která byla potopena nebo vyražena ze stolu, se nastaví znovu před dalším strkem, pokud není potopena v rámci situace v [Sekci 3, pravidlo 3\(f\)\(iii\)](#).

- a) Hráč není zodpovědný za jakoukoliv chybu rozhodčího při nastavení barevných koulí.
- b) Jestliže je barevná koule znovu nastavena potom, co byla potopena v pořadí dle [Sekce 3, pravidla 3\(f\)\(iii\)](#), bude odstraněna ze stolu bez postihu hned, jak je chyba odhalena, a hra pokračuje.
- c) Jestliže není některá barevná koule správně nastavena a dojde k zahrání strku, bude nastavení barevných koulí pro následující strky považováno za správné. Jakákoliv koule nesprávně chybějící na stole bude znovu nastavena:
  - i. bez postihu, jestliže koule na stole chybí kvůli předešlému přehlédnutí
  - ii. s postihem, jestliže hráč na strku hrál dříve, než byl rozhodčí schopen kouli znovu nastavit
- d) Jestliže barevná koule má být znovu nastavena a její vlastní bod je obsazen, bude nastavena na volný bod nejvyšší hodnoty na stole.

- e) Je-li nutné znovu nastavit více než jednu barevnou kouli a jejich vlastní body jsou obsazeny, koule s nejvyšší hodnotou má přednost při nastavení.
- f) Jsou-li všechny body obsazeny, barevná koule bude nastavena co nejbližší svému vlastnímu bodu mezi tento bod a nejbližší bod horního mantinelu.
- g) V případě Růžové a Černé koule jsou-li všechny body obsazeny a mezi příslušným bodem a nejbližším bodem horního mantinelu není pro umístění koule místo, bude koule nastavena nejbližší svému bodu na delší středové ose stolu a to pod něj.
- h) Ve všech případech, kdy je barevná koule znovu nastavena, se nesmí dotýkat žádné jiné koule.
- i) O barevné kouli můžeme říci, že je správně nastavena, je-li nastavena rukou na bod určený těmito pravidly.

## 8. Dotýkající se koule

- a) Jestliže se hrací koule po zastavení dotýká jiné koule, která je nebo by mohla být na řadě, rozhodčí ohlásí „Touching ball“ a označí kouli nebo koule, kterých se hrací koule dotýká.
- b) Je-li ohlášen „Touching ball“, hráč na strku musí hrát hrací koulí od dotýkající se koule, aniž by se pohnula. V opačném případě je ohlášen tlačení strku.
- c) Jestliže hráč na strku nezpůsobil pohyb dotýkající se koule, nedojde k žádnému postihu, když:
  - i. dotýkající se koule je koulí na řadě
  - ii. dotýkající se koule mohla být koulí na řadě a hráč na strku ji označí jako kouli na řadě
  - iii. dotýkající se koule mohla být koulí na řadě a hráč na strku označí jako kouli na řadě jinou kouli a této se dotkne při prvním kontaktu hrací koule
- d) Jestliže se hrací koule po zastavení může dotýkat koule, která není na řadě, rozhodčí odpoví ano nebo ne je-li dotázán, zda se koule dotýkají. Hráč na strku musí hrát od dotýkající se koule, aniž by se pohnula, a musí první trefit kouli na řadě.
- e) Jestliže se hrací koule dotýká obou koulí – koule na řadě i koule, která na řadě není, rozhodčí označí pouze dotýkání se s koulí na řadě. Hráč na strku má právo vyzvat rozhodčího k posouzení i té koule, která není na řadě.
- f) Rozhodčí neohlásí faul, dojde-li k pohybu dotýkající se koule během odehrání strku a rozhodčí je přesvědčen, že pohyb nebyl způsoben hráčem na strku.
- g) Je-li hraná koule v dotyku s hrací koulí před odehráním strku, přičemž při posouzení se tyto koule nedotýkaly, bude pozice koulí upravena rozhodčím do původního stavu k jeho spokojenosti.

## 9. Koule na kraji kapsy

- a) Jestliže koule spadne do kapsy bez kontaktu s jinou koulí a aniž by byla součástí jakéhokoliv probíhajícího strku, měla by být vrácena na svoji předchozí pozici a jakékoliv zahrané body jsou započítány.
- b) Kdyby mohla být koule zasažena jakoukoliv koulí, jež byla součástí strku:
  - i. Jestliže nedošlo k žádnému porušení pravidel, všechny koule budou nastaveny na své předchozí pozice a stejný nebo jiný strk bude hrán stejným hráčem na strku dle jeho uvážení
  - ii. Jestliže byl proveden faul, hráč na strku je penalizován dle pravidel, všechny koule budou nastaveny na své předchozí pozice a další hráč má obvyklé možnosti po faulu
- c) Jestliže koule balancuje přechodně na kraji kapsy a poté do ní spadne, považuje se za kouli v kapse a nebude vrácena na svoji předchozí pozici.

## 10. Ve snookeru po faulu

Po faulu, je-li hrací koule ve snookeru, rozhodčí ohlásí „free ball“ (dle [Sekce 2, pravidla 16](#))

- a) Jestliže si další hráč na řadě vybere hrát další strk:
  - i. Může označit jakoukoliv kouli jako kouli na řadě a
  - ii. Jakákoliv označená koule se považuje za a má hodnotu jako koule na řadě, avšak je-li potopena bude znovu nastavena.
- b) Je faul, jestliže hrací koule:
  - i. Nezasáhne nominovanou kouli jako první nebo současně s koulí na řadě, nebo
  - ii. Je ve snookeru na všechny červené koule nebo na kouli na řadě tak, že fakticky blokující koulí je free-ball, kromě situace, kdy na stole jsou už jen černá a růžová koule.
- c) Je-li potopen free-ball, bude znovu nastaven a hodnota koule na řadě je přičtena ke skóre
- d) Je-li potopena koule na řadě poté, co nominovaná koule byla zasažena první nebo současně s koulí na řadě, je koule na řadě přičtena ke skóre a zůstává mimo stůl.
- e) Jestliže jak nominovaná koule tak koule na řadě jsou potopeny, pouze koule na řadě je přičtena ke skóre, pokud nejde o červenou kouli, kdy každá z nich je přičtena ke skóre. Free-ball je poté znovu nastaven, zatímco koule na řadě zůstává mimo stůl.
- f) Jestliže faulující hráč je vyzván, aby pokračoval ve hře, ohlášení „free ballu“ se ruší.

## 11. Fauly

Dojde-li k faulu, rozhodčí musí bez prodlení ohlásit „Faul“.

- a) Jestliže hráč na strku ještě neprovedl svůj strk, okamžitě končí a rozhodčí ohlásí postih.

- b) Jestliže byl strk proveden, rozhodčí čeká na dokončení strku, než ohlásí postih.
- c) Jestliže faul není ohlášen rozhodčím ani není požadován hráčem v pořadí předtím, než je zahrán další strk, je prominut.
- d) Každá barevná koule nesprávně nastavena na stole zůstane tam kde je, pokud se nedostane mimo stůl – kdy bude poté správně nastavena na stůl.
- e) Všechny body připsané v náběhu předtím, než byl ohlášen faul, jsou uznány, ale hráč na strku si nepřipíše žádné body za jakoukoliv kouli potopenou ve strku, kdy byl faul ohlášen.
- f) Další strk je hrán z místa, kde se zastaví hrací koule, nebo je-li mimo stůl, tak z ruky.
- g) Jestliže je proveden více než jeden faul v tom samém strku, je počítán faul s nejvyšším postihem.
- h) Hráč, který provede faul:
  - i. Dostane postih dle [Pravidla 12](#) níže a
  - ii. Musí hrát další strk, požaduje-li to další hráč na řadě

## 12. Postihy

Všechny fauly jsou postiženy čtyřmi body, pokud z paragrafů a) až d) nevyplyne vyšší postih. Postihy jsou:

- a) Hodnota koule na řadě při:
  - i. Zásahu hrací koule tágem více než jednou.
  - ii. Zásahu hrací koule tágem, nedotýká-li se hráč nohou země.
  - iii. hře hráčem, který není na řadě
  - iv. nesprávné hře z ruky včetně úvodního rozstřelu
  - v. nezasažení žádné hrané koule koulí hrací
  - vi. spadnutí hrací koule do kapsy
  - vii. zahrání snookeru za free-ball
  - viii. zahrání skoku
  - ix. hře nestandardním tágem, nebo
  - x. diskusi s partnerem porušující [Sekci 3, pravidlo 17\(e\)](#).
- b) Hodnota koule na řadě nebo koule zúčastněné, kterákoliv je vyšší, při:
  - i. Provedení strku ve chvíli, kdy se některá z koulí na stole ještě nezastavila
  - ii. Provedení strku dříve, než rozhodčí dokončí nastavení barevné koule

- iii. Zamezení spadnutí koule do kapsy.
  - iv. Způsobení toho, že hrací koule zasáhne jako první kouli, která není na řadě.
  - v. Zahrání tlačení strku.
  - vi. Dotyku koule ve hře jinak než hrací koule špičkou tága při provádění strku, nebo
  - vii. Způsobení toho, že je koule vyražena ze stolu.
- c) Hodnota koule na řadě nebo vyšší hodnota dvou koulí zúčastněných, zasáhne-li je hrací koule jako první současně, nejedná-li se o dvě koule červené nebo kouli na řadě a free-ball.
- d) Postih ve výši sedmi bodů, jestliže hráč na strku:
- i. Použije kouli mimo stůl z jakéhokoliv důvodu.
  - ii. Použije jakýkoliv předmět pro měření mezer nebo vzdáleností.
  - iii. Hraje na červené nebo, nebo free-ball následovaný červenou v po sobě jdoucích strcích.
  - iv. Použije jinou kouli než bílou jako kouli hrací, byl-li frame zahájen.
  - v. Nenahlásí kouli na řadě, je-li k tomu vyzván rozhodčím, nebo
  - vi. Po potopení červené koule nebo free-ballu nominovaného jako červenou kouli provede faul před nahlášením barevné koule.

### 13. Hrát znovu

Jestliže hráč požadoval, aby protivník hrál znovu po faulu, tak takový požadavek nemůže být vzat zpět. Hráč, který je vyzván hrát znovu, může:

- a) Změnit svůj názor na
  - i. Strk, který chce hrát a
  - ii. Kouli na řadě, kterou chce trefit
- b) Si připsat body za každou kouli, kterou potopí.

### 14. Faul a miss

Hráč na strku má podle svých nejlepších schopností usilovat o zasažení koule na řadě. Jestliže rozhodčí usoudí, že tomu tak není, zahlásí „faul a miss“, pokud není na stole pouze černá koule nebo nastane situace, kdy není možné zasáhnout kouli na řadě. Ve druhém případě se předpokládá, že hráč na strku se pokouší zasáhnout kouli na řadě na základě toho, že hraje přímo nebo nepřímo ve směru koule na řadě silou dostatečnou na to, aby dle názoru rozhodčího koule na řadě dosáhl, kdyby tomu nepřekážela jakákoliv koule.

- a) Po ohlášení „faul a miss“ další hráč na řadě může požadovat, aby faulující hráč hrál znovu z nové pozice, nebo z pozice původní, kdy v tomto případě koulí na řadě zůstává koule na řadě před provedením předchozího strku, zejména

- i. Jakákoliv červená koule, byla-li na řadě koule červená
  - ii. Barevná koule na řadě, jsou-li všechny červené koule mimo stůl, nebo
  - iii. Barevná koule dle výběru hráče na strku, kdy koulí na řadě byla barevná koule po potopení koule červené
- b) Když hráč na strku nezasáhne jako první kouli na řadě přičemž existuje volná cesta v přímém směru od hrací koule k jakékoliv části jakékoliv koule, která je nebo by mohla být na řadě, rozhodčí ohlásí „faul a miss“, pokud žádný z hráčů nepotřeboval před strkem nebo jako výsledek strku snooker a rozhodčí je přesvědčen, že nezasazení bylo neúmyslné.
- c) Po ohlášení „miss“ v případě b) výše, kdy existovala volná cesta v přímém směru od hrací koule ke kouli, která byla nebo mohla být na řadě, a to tak, že bylo možné kouli zasáhnout plně do jejího středu (v případě červených se to považuje jako průměr jakékoliv červené koule, které nepřekáží žádná barevná koule), potom:
- i. Každý další neúspěch jako první zasáhnout kouli na řadě ve strku ze stejné pozice bude označen jako „faul a miss“ nezávisle na rozdílu ve skóre a
  - ii. Má-li faulující hráč hrát znovu z původní pozice, bude upozorněn rozhodčím, že třetí neúspěch bude znamenat ztrátu framu ve prospěch protivníka.
- d) Po vrácení hrací koule v rámci tohoto pravidla do pozice před strkem, jestliže existuje volná cesta v přímém směru od hrací koule k jakékoliv části jakékoliv koule, která je nebo by mohla být na řadě, a hráč na strku provede faul na jakékoliv kouli včetně koule hrací při přípravě na strk, „miss“ nebude ohlášen, nebyl-li proveden strk. V tomto případě bude ohlášen příslušný postih a
- i. Další hráč na řadě si může vybrat hrát z ponechané pozice nebo může vyzvat faulujícího hráče, aby hrál znovu, nebo
  - ii. Další hráč na řadě může vyzvat rozhodčího, aby nastavil všechny koule, které se pohnuly, do jejich původních pozic, a dále vyzvat faulujícího hráče, aby hrál znovu a
  - iii. Jestliže k této situaci dojde během sekvence hlášení „miss“, jakékoliv varování ohledně ztráty framu zůstává v platnosti.
- e) Všechny další hlášení „miss“ budou provedeny dle rozhodnutí rozhodčího.
- f) Po ohlášení „miss“ a požadavku dalšího hráče na řadě o nastavení hrací koule do původní pozice všechny ostatní koule, které se pohnuly, zůstanou v nové pozici, jestliže rozhodčí neusoudí, že tím faulující hráč získal nebo by mohl získat výhodu. V tom případě jakákoliv nebo všechny koule, které se pohnuly, mohou být nastaveny do původních pozic ke spokojenosti rozhodčího. Ve všech případech budou barevné koule, které jsou nesprávně mimo stůl, znovu nastaveny na své body nebo původní pozice.
- g) Když je jakákoliv koule nastavována do původní pozice po ohlášení „miss“, bude pozice diskutována s faulujícím i dalším hráčem na řadě a poté je rozhodnutí rozhodčího konečné.

- h) Dotkne-li se kterýkoliv z hráčů během této konzultace jakékoliv koule ve hře, bude penalizován, jako by byl hráčem na strku, aniž by to ovlivnilo pořadí hráčů ve hře. Je-li to nutné, tak postižená koule bude nastavena do původní pozice rozhodčím, a to i v případě, že byla zvednuta ze stolu.
- i) Další hráč na řadě se může zeptat rozhodčího, jestli v případě, že bude požadovat odehrání strku z původní pozice, nastaví rozhodčí na původní pozici i jiné koule, než je koule hrací, a rozhodčí musí svůj záměr oznámit.

### 15. Pohnutí s koulí někým jiným než hráčem na strku

Jestliže je koule, ať už stojící nebo v pohybu, ovlivněna někým jiným, než je hráč na strku, má být rozhodčím postavena do pozice, kde byla nebo kde by se zastavila a to dle úsudku rozhodčího a bez postihu.

- a) Tohle pravidlo se vztahuje i na případy, kdy jiný jev nebo osoba jiná, než je spoluhráč hráče na strku, způsobí pohnutí s koulí hráčem na strku.
- b) Žádný hráč nebude penalizován za jakékoliv ovlivnění koulí rozhodčím.

### 16. Pat

Jestliže rozhodčí usoudí, že existuje patová situace, nebo že se k patové situaci směřuje, nabídne hráčům možnost hrát frame opět od začátku. Jestliže jakýkoliv z hráčů je proti, rozhodčí povolí pokračovat s podmínkou, že se musí patová situace během rozhodčím definované doby změnit (obvykle po více než třech strcích na každé straně). Jestliže ke změně situace nedojde po vypršení této doby, rozhodčí anuluje skóre framu a postaví koule do postavení pro opětovný začátek daného framu a:

- a) Stejný hráč provede rozstřel,
- b) Zůstává stejné pořadí hry.

### 17. Snooker pro 4 hráče

- a) Ve snookeru pro 4 hráče se každá ze stran střídá v rozstřelech framů a pořadí hry bude určeno na začátku každého z nich. Toto pořadí musí být zachováno po celý frame.
- b) Hráči mohou změnit pořadí na začátku každého framu.
- c) Jestliže dojde k faulu a faulující strana má hrát znovu, tak hráč, který faul provedl, hraje znovu, i když je faul proveden mimo pořadí. Původní pořadí je ale zachováno tak, že spoluhráč faulujícího hráče může být vynechán.
- d) Jestliže frame skončí remízou, je použita [Sekce 3, pravidlo 4](#). Jestliže se hraje na opětovně nastavenou černou kouli, tak strana, která začíná s prvním strkem, si může vybrat, který z hráčů strk provede. Další pořadí zůstává stejné jako v průběhu celého framu.
- e) Spoluhráči se mohou během framu radit, ale ne:
  - i. Je-li jeden z nich hráč na strku a je u stolu, nebo
  - ii. Po prvním strku hráče na strku, dokud náběh neskončí



## 18. Použití doplňkového vybavení

Umístění či odebrání doplňkového vybavení je odpovědností hráče na strku.

- a) Hráč na strku je zodpovědný za všechny předměty včetně, ale nejen, hrabiček a prodloužení, které si přinese ke stolu, ať už jsou jeho nebo půjčené od někoho jiného (kromě rozhodčího), a bude penalizován za jakýkoliv faul, který udělá při použití takových předmětů.
- b) Hráč není odpovědný za vybavení, které je standardní součástí stolu a poskytnuté jinou stranou včetně rozhodčího. Jestliže se ukáže vada takového vybavení, která způsobí dotyk koule nebo koulí hráčem na strku, žádný faul nebude ohlášen. Rozhodčí, je-li to nutné, nastaví koule do původních pozic dle [pravidla 15](#) výše, a hráč na strku, je-li v náběhu, bude moci pokračovat bez postihu.

## 19. Interpretace

- a) Všechna slova v těchto pravidlech a definicích, které implikují platnost pro mužské pohlaví, jsou aplikovány stejně i pro ženské.
- b) Okolnosti si mohou vynutit úpravy aplikace těchto pravidel pro osoby s fyzickým postižením, a to zejména:
  - i. [Sekce 3, pravidlo 12\(a\)\(ii\)](#) nemůže být aplikováno pro hráče na vozíku a
  - ii. Hráč, který není schopen rozeznat barvy (např. červenou a zelenou), může po rozhodčím požadovat označení barvy koule.
- c) Jestliže je hráno bez rozhodčího, jako třeba v přátelském zápase, protihráč nebo protistrana se považuje za rozhodčího pro tato pravidla.

## Sekce 4 – Hráči

### 1. Chování

- a) Hráč, kterému trvá nepřiměřeně dlouho odehrání strku nebo výběr strku, nebo
- b) Jakékoliv chování hráče, které dle názoru rozhodčího je úmyslně nebo dlouhodobě neférové, nebo
- c) Jakékoliv jiné chování hráče, které je považováno za negentlemanské chování, nebo
- d) Odmítání pokračování ve framu

Bude rozhodčím:

- e) Uděleno varování hráči, že jakékoliv další takové chování bude mít za následek ukončení framu ve prospěch protihráče nebo
- f) Ukončení frame ve prospěch protihráče nebo
- g) V případě, že je takové chování dostatečně závažné, ukončení zápasu ve prospěch protihráče.

Jestliže rozhodčí varuje hráče podle bodu (e), tak v případě jakéhokoliv dalšího chování označeného výše rozhodčí:

- a) Ukončí frame ve prospěch protihráče nebo
- b) Je-li takové chování dostatečně závažné, ukončí zápas ve prospěch protihráče.

Jestliže rozhodčí ukončí frame ve prospěch protihráče podle chování zmíněného výše, v případě dalšího takového chování stejného hráče rozhodčí ukončí zápas ve prospěch protihráče.

Jakékoliv rozhodnutí rozhodčího o ukončení framu nebo zápasu protihráči bude konečné a neodvolatelné.

## 2. Postihy

- a) Jestliže je frame ukončen v něčí prospěch, pro postiženého hráče platí:
  - i. Prohraje tento frame a
  - ii. Ztratí všechny body, které mu byly ve framu připočteny. Jeho protihráč obdrží počet bodů odpovídající hodnotám zbývajících koulí na stole, kdy každá červená koule má hodnotu osmi bodů a každá barevná koule, která je nesprávně mimo stůl se počítá, jako by byla na stole.
- b) Jestliže je zápas ukončen v něčí prospěch, pro postiženého hráče platí:
  - i. Prohraje frame, který probíhá, a to dle pravidla a) a
  - ii. Prohraje zbývajících počet framů potřebných k dokončení zápasu, kdy je rozhodující počet vyhraných framů, nebo
  - iii. Prohraje všechny zbývajících framy, každý ohodnocen 147 body, kdy je rozhodující počet uhraných bodů.

## 3. Hráč v pořadí

Hráč v pořadí se musí vyvarovat přítomnosti nebo pohybu v zorném úhlu hráče na strku. Hráč v pořadí by měl stát nebo sedět v rozumné vzdálenosti od stolu.

## 4. Nepřítomnost

Hráč v pořadí v případě své nepřítomnosti v místnosti může jmenovat svého zástupce, který bude sledovat hru v jeho zájmu včetně ohlášení faulů, je-li to nutné. O jmenování musí rozhodčí vědět před odchodem hráče v pořadí.

## 5. Vzdání se

- a) Hráč se může vzdát pouze, je-li hráčem na strku. Jeho protihráč má právo vzdání se uznat nebo odmítnout. Nabídka vzdání se pozbývá platnosti, pokračuje-li protihráč ve hře.
- b) Je-li rozhodující počet uhraných bodů a frame je vzdán, hodnota každé zbývajících koule je připočítána ke skóre protistrany. V takovém případě má červená koule hodnotu osmi bodů a každá barevná koule, která je nesprávně mimo stůl, se počítá.
- c) Hráč by neměl vzdát frame v žádném zápase, není-li zapotřebí snookerů. Každé porušení tohoto pravidla by mělo být považováno jako negentlemanské chování takového hráče.

## Sekce 5 – Funkcionáři

### 1. Rozhodčí

#### a) Rozhodčí má

- i. Být jediným soudcem férové a neférové hry
- ii. Právo udělat rozhodnutí v zájmu férové hry v situacích, které nejsou příslušně popsány v pravidlech
- iii. Být zodpovědný za správné vedení hry v rámci těchto pravidel
- iv. Zasáhnout, jestliže zjistí jakékoliv porušení těchto pravidel
- v. Říci hráči barvu koule, je-li o to požádán
- vi. Vyčistit jakoukoliv kouli na základě rozumného požadavku hráče.

#### b) Rozhodčí by neměl

- i. Odpovídat na dotazy nepovolené těmito pravidly
- ii. Dávat najevo fakt, že se hráč chystá hrát strk s faulem
- iii. Dávat rady nebo názory na skóre ovlivňující hru
- iv. Zodpovědět otázku týkající se rozdílu ve skóre.

- c) Jestliže rozhodčí nezaznamená jakýkoliv incident, může dle svého rozhodnutí konzultovat událost se zapisovatelem nebo jiným funkcionářem nebo s diváky nejlépe umístěnými vzhledem k události. Rozhodčí může vzít v potaz i kamerovou nahrávku incidentu.

### 2. Markér

Markér markuje skóre na výsledkovou tabuli a asistuje rozhodčímu ve vykonávání jeho povinností. Markér může zastávat i roli zapisovatele, je-li to nutné.

### 3. Zapisovatel

Zapisovatel udržuje zápis každého zhraného strku, zapisuje fauly a počet bodů uhraných každým hráčem nebo stranou. Měl by také zapisovat hodnoty náběhů.

### 4. Asistence funkcionářů

- a) Na požadavek hráče na strku by rozhodčí nebo markér měli posunout nebo podržet v pozici jakékoliv zařízení osvětlení, které zasahuje do provádění strku hráče na strku.
- b) Je povoleno, aby dle okolností rozhodčí nebo markér poskytl nutnou dopomoc hráčům s postižením.