

# SVĚTOVÁ STANDARDIZOVANÁ PRAVIDLA SVĚTOVÉ POOL-BILLIARDOVÉ ASOCIACE (WPA)

(Verze 1/1/06)

(Pravidla hry WPA byla doplněna na General Assembly 2005, čímž bylo dáno ve známost dvouleté moratorium na změny pravidel do konce roku 2007)

## 1. Pravidla pro turnajovou hru

*Následující pravidla se týkají hry, skórování, administrativy a odpovědností pro turnajovou soutěž ve všech billiardových soutěžích s kapsami. Přesto předpisy a principy těchto pravidel by měly být pokládány za součást Všeobecných pravidel her a měly by být uplatňovány pro všechny hry, ať jde či ne o formální turnaj.*

### 1.1. ODPOVĚDNOST HRÁČE

Je odpovědností hráče být seznámen s pravidly, předpisy a rozpisy použitými pro soutěž. Když činovníci turnaje učiní jakýkoliv přiměřený pokus učinit takovou informaci snadno dostupnou všem hráčům, konečná zodpovědnost zůstává na hráčích (*výjimky z tohoto pravidla viz pravidlo 2.16*). Hráč nemá žádné dovolání, když se taková informace k němu nedostala; odpovědnost za znalost situace a/nebo pravidel leží na hráči.

### 1.2. SOUHLAS S VYBAVENÍM

Hráči turnaje by se sami měli přesvědčit před začátkem hry, že koule a ostatní vybavení je standardní a legální. Jakmile začnou hrát zápas, nemohou dále zpochybňovat legalitu užívaného vybavení (pokud jak soupeř, tak činovníci turnaje nesouhlasí s námitkou a činovníci turnaje nenabídnou jakoukoliv dostupnou nápravu).

### 1.3. POUŽÍVÁNÍ VYBAVENÍ.

Hráči nesmějí používat vybavení nebo doplňkové předměty pro jiné účely, než pro které jsou tyto předměty určeny (srovnej pravidla 3.41 a 3.42). Např. dóza s pudrem, krabička na křidu atd. nesmějí být použity na podložení podpor (nebo jako podpora ruky); ne víc než dvě mechanické podpory (hrábě) smějí být použity současně, přičemž nesmějí být použity pro podporu ničeho jiného než pro tělo tága. Žádné přídatné koule nesmí hráč použít pro kontrolu mezery nebo jakýkoliv jiný účel (s výjimkou rozehrání o rozstřel); triangl smí být použit hráčem pro upevnění, zda koule je v prostoru trojúhelníku, pokud zápas není dozorován a stůl nemá vykreslenou oblast trojúhelníku. (viz také pravidlo 2.15).

### 1.4. POVOLENÉ POUŽITÍ VYBAVENÍ

Níže je uveden seznam přípustného vybavení, jež si smí hráč přinést ke stolu pro užití v akcích, schválených World Pool-Billiard Assotiation:

- (a) Tágo – každý hráč má povoleno použití jednoho nebo více tág, která odpovídají specifikacím, uvedeným v sekci Specifikace vybavení. Smí používat jak zabudovaný extender, tak přídatný extender na prodloužení délky tága.
- (b) Křida – Hráč smí používat křidu na hlavičku svého tága pro předcházení chybným strkům a smí používat svou vlastní křidu, jejíž barva je v souladu se sukrem stolu
- (c) Mastkový pudr
- (d) Mechanické podpory (hrábě) – Hráč smí použít až dvě podpory současně pro podporu tága při strku. Smí používat své vlastní podpory, pokud jsou podobné standardním komerčním podporám
- (e) Rukavice – Hráč smí používat rukavice pro zlepšené ovládání a/nebo vedení tága.

### 1.5. ZNAČENÍ STOLŮ.

Pro stavění koulí musí být použit trojúhelník. Před soutěží by každý stůl a trojúhelník, který má být na něm použit, měl být označen pro zajištění, že stejný trojúhelník bude používán na

stejném stole po celý turnaj. Přesná a jasně viditelná čára musí být také vyznačena na suknu: (1) kolem vnějšího obvodu trojúhelníku pro zajištění přesného a shodného umístování koulí a přesného posuzování polohy koulí; (2) na podélné čáře pro přesné umístování koulí; (3) na přední čáře pro usnadnění rozhodnutí, zda jsou koule za přední čarou. Přední bod, střední bod a zadní bod musí být rovněž stanoveny a přesně označeny, buď malou kreslenou značkou „plus“, nebo standardní značkou bodu, pokud je použita. Ve hrách, kde se to nepožaduje, středový a přední bod nemusejí být vyznačeny.

### **1.6. SPRÁVNÍ KOMPETENCE**

Řídící orgán každého turnaje má vyhrazené právo stanovit dodatková pravidla a procedury, přiměřené a rozumné pro pořádání dílčího turnaje, jako jsou požadavky na oblečení hráčů, způsob placení startovního, pravidla pro vracení startovního, pružnost rozpisů, párovací procedury, rozehrávací procedury atd. Přesto pro turnaje dle zásad WPA musejí být dodrženy určité požadavky, především pro zabezpečení a zajištění správného rozdělení fondu odměn.

### **1.7. OPOŽDĚNÝ START**

Hráč musí být připraven začít zápas v rámci 15 minut od začátku zápasu, jinak soupeř vítězí zrušením zápasu. Za čas začátku je pokládán čas v rozpisu zápasů nebo čas, na který byl zápas vyhlášen, a to ten, který z nich je pozdější.

### **1.8. ZÁDNÉ ROZEHRÁVÁNÍ BĚHEM ZÁPASU**

Dokud je zápas v chodu, rozehrávání není dovoleno. Provedení strku, který není součástí tohoto zápasu, je faulem (viz pravidlo 1.6).

### **1.9. POMOC NENÍ POVOLENA**

Dokud je zápas v chodu, nemá hráč povoleno žádat diváky o radu při plánování nebo provádění strků. Pokud o to hráč požádá a přijme takovou pomoc, ztrácí hru. Každá osoba, s výjimkou soupeře, která nabídne jakoukoliv významnou pomoc hráči (verbální i neverbální), bude vykázána z prostoru konání zápasu (viz pravidlo 2.28).

### **1.10. CHYBA OPUŠTĚNÍ STOLU**

Pokud se hráčův náběh blíží konci, hráč je povinen nepřetržitě pokračovat ve strcích. Pokud to poruší, znamená to ztrátu hry (s výjimkou ve 14.1 – s posouzením jako záměrný faul)

### **1.11. POMALÁ HRA**

Pokud podle mínění rozhodčího hráč ohrožuje průběh turnaje nebo hry soustavně pomalým hraním, rozhodčí může varovat hráče a pak podle svého úsudku uložit časový limit maximálně 45 sekund, který se použije pro oba hráče mezi strky (tzn., že oba hráči jsou podřízeni stopkám). Když rozhodčí uloží časový limit a tento limit je překročen hráčem, kterému byl oznámen desetisekundový varovný „time“, bude ohlášen faul a střídající hráč bude odměněn v souladu s pravidly uplatněnými pro hranou disciplínu. Během hráčova náběhu se stopky spouštějí, když skončí předchozí strk a běží, dokud kontaktem tága s koulí nezačne další strk. Doba, po kterou strk probíhá, se nezapočítává. Pokud hráč začíná hrou z ruky, stopky se spustí, když má bílou kouli v držení a veškeré stavění a umístování koulí bylo dokončeno. Pokud hráč nepřistoupil ke strku, mělo by dojít k ohlášení „time“ 10 sekund před tím, než je dosaženo časového limitu. Když hráč překročí časový limit, určený pro turnaj, je ohlášen faul a střídající hráč je odměněn v souladu s pravidly uplatněnými pro hranou disciplínu. Pokud je již hráč sehnutý ke strku při uplynutí 10 sekund před časovým limitem, „time“ se neohlašuje a žádná sankce není použita. Pokud se pak hráč od strku narovná, je v tom okamžiku ohlášen „time“ a následuje normální časoměrná procedura. Každý hráč může požádat o jedno prodloužení (extension) pro odehrání každého „trojúhelníku“. Doba prodloužení je shodná s určeným časovým limitem. V případě nerozhodného skóre, kdy zbývá odehrát poslední hru, každý hráč může využít dvou prodloužení. Hráč se musí ujistit, že rozhodčí / časoměřič zaregistroval žádost o prodloužení.

### **1.12. PŘERUŠENÁ HRA**

Pokud hráč zahraje v době, kdy rozhodčí hru přerušil, ztrácí hru. Oznámení o přerušení je pokládáno za dostačující upozornění.

### **1.13. TIME OUT**

Pokud jsou time outy povoleny, hráč má povoleno vzít si time out pouze během své vlastní hry na stole nebo mezi sadami (pokud je použit formát se sadami). Během time outu by měl rozhodčí stůl označit s tím, že na tomto stole není dovoleno jakékoliv rozehrávání. Obecně má každý hráč povolen jeden time out na zápas s maximálně pěti minutami na jeden time out. Pokud se hraje na sady, každý hráč má povolen jeden time out v závěrečné sadě (ve třetí sadě při hře na lepšího ze tří nebo v páté sadě při hře na lepšího z 5 sad). Pravidlo závěrečné sady se použije bez ohledu na to, jestli si hráč bral time out v předchozí sadě.

### **1.14. PŘIZNÁNÍ PROHRY**

Když hráč přizná prohru, ztrácí zápas. Znamená to, že když se hráč pokusí rozšroubovat své používané herní tágo během soupeřovy hry u stolu a v době jeho rozhodující hry v zápase, je to pokládáno za přiznání prohry zápasu. Žádné varování ze strany rozhodčího se v případě přiznání prohry nepožaduje.

### **1.15. ZÁPIS VÝSLEDKU ZRUŠENÉHO ZÁPASU**

Zápasy, zrušené z libovolných důvodů podle těchto pravidel, neposkytují žádné skóre, započítávané do statistik turnaje, bez ohledu na to, zda bylo nějakého výsledku dosaženo před vyhlášením zrušení. Pro oficiální zápis by neměly být zapisovány žádné body, ale místo toho zápis „W/F“ a „L/F“. (Zápasy ztracené pro diskvalifikaci jsou pro potřeby tohoto pravidla pokládány za zrušené.) Jestliže ale hráč, který získal zápas soupeřovým zrušením zápasu, zapsal nejvyšší náběh (nebo podobný výkon, za který je vypsána odměna) během hraní zápasu před vyhlášením zrušení, je takový výkon uznatelný pro turnajovou cenu nebo odměnu.

### **1.16. HRA BEZ ROZHODČÍHO**

Pokud není k dispozici rozhodčí, veškeré rozpory mezi dvěma hráči budou řešeny ředitelem turnaje nebo jeho určeným zástupcem.

#### **1.16.1. FAULY BĚHEM PŘÍPRAVY NA HRANÍ BÍLÉ**

Pokud zápas řídí rozhodčí, je faulem pro hráče dotek libovolné koule (jak bílé, tak barevné) tágem, oblečením, tělem, podporou tága, nebo křídou během strku nebo po něm. Pokud ale zápas není řízen rozhodčím, není faulem náhodný dotek nehybné koule, ležící mezi bílou a hráčem při provádění strku. Pokud k takové nehodě dojde, hráč by měl požádat ředitele turnaje o obnovu původních pozic koulí. Pokud hráč nedovolí takovou obnovu a skupina koulí v pohybu jako normální součást strku zasáhne takovou nepřemístěnou koulí nebo částečně projde místem původně obsazeným přemístěnou koulí, výsledek strku je pokládán za faul. Stručně, pokud má nehoda jakýkoliv efekt na výsledek strku, je to faul. V každém případě musí být ředitel turnaje zavolán k opravě pozice co nejdříve, ale nikoliv během strku. Faulem je hraní dalšího strku před opravou pozic koulí ze strany ředitele turnaje. Hráč, který není na strku, má možnost odsouhlasit přemístěné koule na jejich nových pozicích. V takovém případě je pozice koulí pokládána za opravenou a jakýkoliv kontakt s nimi není faulem. Je rovněž faulem jakýkoliv kontakt s bílou koulí, která je ve hře, s výjimkou kontaktu hlavičky tága s bílou koulí při zahrání strku.

#### **1.16.2. FAUL PŘI JUMPU A MASSÉ**

Pokud zápas není řízen rozhodčím, bude pokládáno za faul na bílé, když během pokusu o skok, oblouk nebo massé bílé přes nebo kolem překážející číslované koule, jež není legální cílovou koulí, se překážející koule pohne (jedno zda pohyb koule vyvolala ruka, tágo nebo podpora).

### ***1.16.3.NÁZOR TŘETÍ OSOBY***

Pokud by strk měl vést ke sporu, libovolná strana může požádat činovníka turnaje nebo třetí osobu o posouzení správnosti strku.

### ***1.16.4.SPOLEČNÝ ZÁSAH***

Pokud bílá koule zasáhne řádnou cílovou kouli a nepovolenou kouli v přibližně stejném okamžiku a není možné určit, která koule byla zasažena dřív, rozhodne se ve prospěch hráče na strku.

### ***1.16.5.STAVĚNÍ KOULÍ***

Koule musí být postaveny co nejtěsněji, čímž je míněno, že každá koule by se měla dotýkat svých sousedů. Před fixováním pomocí naklepání koulí nad nezbytnou nutnost se upřednostňuje důkladné uhlazení sukna v oblasti trojúhelníku.

*(Další instrukce pro turnajovou hru jsou obsaženy v následující sekci „Pokyny pro rozhodčí“)*

\*

## **2. Pokyny pro rozhodčí**

### **2.1. *TURNAJOVÍ ČINOVNÍCI / ROZHODČÍ***

Tam, kde tato pravidla odkazují na pojem „rozhodčí“, mělo by být poznamenáno, že práva a úsudky rozhodčích se týkají i ostatních turnajových činovníků

### **2.2. *PRAVOMOCI ROZHODČÍCH***

Rozhodčí udržuje pořádek a vynucuje pravidla hry. Rozhodčí je konečným soudcem ve všech věcech faktů a má plný dohled nad zápasem. Rozhodčí může konzultovat s jinými turnajovými činovníky výklad pravidel, pozice koulí atd. Přesto veškerá rozhodnutí patří jen a pouze jemu samotnému. Hráči se proti nim nemohou odvolávat k vyšším turnajovým autoritám; pouze když se rozhodčí dostane do rozporu s pravidly nebo jejich výkladem, může vyšší turnajová autorita vyhovět pravidlům.

### **2.3. *VSTŘÍCNOST ROZHODČÍCH***

Rozhodčí bude plně vstřícný k dotazům ohledně objektivních skutečností, jako např. zda je koule v trojúhelníku nebo v záhlaví, jaký je stav, kolik bodů je zapotřebí k vítězství, jestli má on nebo soupeř nahlášený faul, jaké pravidlo by se uplatnilo při konkrétním strku atd. Při žádosti o objasnění pravidla rozhodčí vysvětlí použité pravidlo podle svých nejlepších schopností, ale žádná nepřesnost výkladu rozhodčího nechrání hráče proti uplatnění aktuálních pravidel. Rozhodčí nesmí nabídnout ani poskytnout žádný subjektivní názor, který by ovlivnil hru, jako který dobrý strk by šlo potenciálně zahrát, jakou kombinaci lze provést nebo jak by mohl být odehrán stůl atd.

### **2.4. *KONEČNÁ TURNAJOVÁ AUTORITA***

Ačkoliv se tato pravidla snaží pokrýt velikou většinu situací, které vznikají při soutěžích, stále mohou vznikat příležitostné potřeby interpretace pravidel a jejich správné aplikace v neobvyklých souvislostech. Ředitel turnaje nebo jiný činovník, který přebírá konečnou zodpovědnost za turnaj, učiní každé takové rozhodnutí (odlišné od oznámeného soudu rozhodčího) dle vlastního úsudku, a to bude konečné.

### **2.5. *SÁZKY ZE STRANY ROZHODČÍCH***

Rozhodčí mají striktní zákaz každého sázení, které by mělo v jakémkoliv směru vztah ke hře, hráčům nebo turnaji. Každá taková sázka rozhodčího (nebo jiného turnajového činovníka) povede na jeho okamžité propuštění a zrušení jeho stávajících finančních odměn za turnaj.

### **2.6. *PŘÍPRAVA VYBAVENÍ***

V obecnosti rozhodčí čistí stůl nebo dává stůl a koule čistit podle potřeby. Ujišťuje se, že křída, pudr a podpory tága jsou k dispozici. Vyznačuje nebo dává vyznačit body a čáry včetně obrysu trojúhelníku přímo na hrací povrch, pokud to vyžadují specifická pravidla hry.

### **2.7. *STAVĚNÍ KOULÍ***

Poté, co rozhodčí postaví koule pro hru, hráč může zkontrolovat postavené koule, ale rozhodčí je výhradní autoritou ohledně použitelnosti postavení koulí pro hru

### **2.8. *HLÁŠENÉ STRKY***

Pokud rozhodčí nesprávně ohlásí strk, vyžadovaný specifickým pravidlem, hráč by ho měl opravit před provedením strku. I když se vyskytne nesprávné ohlášení z libovolného důvodu, strk bude schválen, pokud hráč podle rozhodnutí rozhodčího řádně provede strk tak, jak bylo požadováno.

### **2.9. *HLÁŠENÉ FAULY***

Rozhodčí ohlásí faul co nejdříve po jeho vzniku. Žádná další hra nesmí pokračovat, dokud ohledně faulu nebylo vydáno rozhodnutí a nebyli o něm informováni oba hráči. Pokud hráč, který faul způsobil, pokračuje ve hře po ohlášení faulu, rozhodčí může posoudit takovou akci

jako nesportovní chování a původce ztratí hru (nebo patnáct (15) bodů, pokud se hraje 14.1 nekonečně). Rozhodčí oznámí přicházejícímu hráči použití pravidla o hře z ruky, kde je pravidlo používáno a kouli předá přicházejícímu hráči. Rozhodčí může ohlásit „Ball in hand“.

### **2.10.SPOLEČNÝ ZÁSAH KOULÍ**

Pokud rozhodčí zjistí, že bílá koule zasáhla řádnou cílovou kouli a nepovolenou kouli v přibližně stejném okamžiku a není možné určit, která koule byla zasažena dřív, rozhodne se ve prospěch hráče na strku.

### **2.11.VYPRAZDŇOVÁNÍ KAPES**

Na stolech, které nemají sběrný systém pro koule, rozhodčí vyjímá potopené koule z plných nebo téměř plných kapes. Je na hráčově odpovědnosti sledovat, zda je tato povinnost plněna. Hráč nemá žádné odvolání, když se koule vrátí z plné kapsy na stůl.

### **2.12.ČIŠTĚNÍ KOULÍ**

Během hry hráč může požádat rozhodčího, aby očistil jednu nebo více koulí. Rozhodčí očistí každou viditelně znečištěnou kouli.

### **2.13.UMISŤOVÁNÍ KOULÍ**

Pro předejití zbytečným radám hráčům rozhodčí při umisťování koulí natočí každou kouli tak, aby její číslo směřovalo vzhůru.

### **2.14.OVĚŘENÍ INFORMACE**

Pokud rozhodčí neměl dobrý výhled na možný faul, může své rozhodnutí dotvořit míněním těch osob, které viděly dobře.

### **2.15.NEPATŘIČNÉ POUŽITÍ VYBAVENÍ**

Rozhodčí by měl varovat hráče před použitím vybavení nebo náradí pro jiné účely nebo jiným způsobem, než k nimž jsou tyto předměty určeny. To samé platí pro použití nepovoleného vybavení, neuvedeného ve „Specifikaci vybavení“. Obecně žádná sankce se neuplatňuje. Přesto, pokud hráč pokračuje v takové aktivitě nebo používá vybavení poté, co byl upozorněn, že to není povoleno, rozhodčí nebo jiný činovník turnaje může proti němu přijmout kroky, které odpovídají nesportovnímu chování (též viz pravidla 1.3 a 1.4).

### **2.16.POVINNÁ VAROVÁNÍ**

Rozhodčí musí varovat hráče, který se může dopustit závažného faulu (jako třetího navazujícího faulu, požádání o radu do hry nebo pokračování ve hře po ohlášení faulu) kdykoliv, kdy má rozhodčí dost času tak učinit; jinak je každý faul pokládán za standardní faul (s výjimkou speciálních případů). Například ve hrách, které s pravidlem pracují, rozhodčí musí informovat hráče, který má dva navazující fauly, jinak se předpokládá, že hráč měl pouze jeden faul před strkem. Rozhodčí musí informovat hráče, když se cílová koule dotýká mantinelu; jinak je každý kontakt na tuto kouli současně kontaktem té koule s mantinelem. Rozhodčí by měl upozornit hráče, jakmile odpovídající situace nastala a kdykoliv má dost času na varování. Varování vydané přímo v čase provádění strku je pokládáno za opožděné pro reakci hráče na strku a není bráno v potaz.

### **2.17.OBNOVA POZICE.**

Je-li nezbytné kouli přemístit nebo očistit, rozhodčí obnoví porušenou pozici koulí do původního stavu podle svých nejlepších schopností. Hráči musí akceptovat rozhodnutí rozhodčího o umístění. Rozhodčí může požádat o informaci pro tento účel od kohokoliv, koho sám uzná.

### **2.18.VNĚJŠÍ ZÁSAH**

Pokud se během provádění strku projeví vnější zásah, který má vliv na výsledek strku, rozhodčí obnoví pozice koulí do stavu před strkem a strk se zopakuje. Pokud zásah neměl

žádný vliv na strk, rozhodčí obnoví narušené pozice koulí a hra pak pokračuje. Pokud původní pozice koulí nelze obnovit, hra se zopakuje rozstřelem původně rozstřelujícího hráče.

### **2.19. NEDOVOLENÉ PŘEMÍSTĚNÍ KOULÍ**

Každý hráč, který podle rozhodnutí rozhodčího záměrně uvedl kouli do pohybu libovolným nedovoleným způsobem (taháním za sukno, údery do stolu atd.), ztratí hru a/nebo zápas jeho zrušením. K tomu není požadováno žádné předchozí varování od rozhodčího (rozhodnutí rozhodčího s úsudkem na nespportovní chování).

### **2.20. ROZHODOVÁNÍ O DVOJDOTEKU**

Pokud vzdálenost mezi bílou a cílovou koulí je menší než šířka kostky s křídou, požaduje se zvláštní pozornost ze strany rozhodčího. V takové situaci, pokud rozhodčí nemůže stanovit, zda strk proběhl řádně, může být použita následující poučka: pokud bílá pokračuje za cílovou koulí dále než půl koule, jde o foul.

### **2.21. VAROVÁNÍ PRO PŘEKROČENÍ PŘEDNÍ ČÁRY**

Pokud hráč rozehrává z ruky v záhlaví, rozhodčí ho bude varovat před strkem, pokud si bílou koulí umístí na přední čáru nebo ve vzdálenosti do poloviny průměru koule vně záhlaví. Pokud poté hráč takovou koulí zahraje, půjde o foul. Pokud hráč umístí bílou do ještě větší vzdálenosti od záhlaví, jde o foul bez varování.

### **2.22. SETRVÁNÍ V HRÁČSKÝCH KŘESLECH**

Hráči mají setrvat ve svých křeslech, určených k tomu účelu, dokud je soupeř u stolu. V případě, že hráč potřebuje opustit hrací prostor během zápasu, musí požádat a získat souhlas od rozhodčího. Pokud by hráč opustil hrací prostor bez souhlasu rozhodčího, jde o prohřešek a ztrátu hry (nebo patnácti (15) bodů při hraní 14.1 nekonečné). Rozhodčí použije zralou úvahu, zda nebyl použit nepřiměřený čas nebo zda hráč nezneužívá výhody pro rozhození soupeře.

### **2.23. ZÁKAZ VNĚJŠÍ POMOCI**

S výjimkou speciálních povolení v pravidlech daných turnajů, hráči nesmějí vědomě využívat žádnou formu rad do hry během zápasu. Hráč se nesmí účastnit na komunikaci jak verbální, tak neverbální s jinými osobami, než jsou turnajoví činovníci nebo jejich soupeř během hry i během time outů. Pokud by si hráč přál takto komunikovat, např. aby obdržel pití, získal část vybavení atd., může komunikovat buď přes činovníka turnaje nebo se souhlasem a za dozoru rozhodčího.

Když má rozhodčí důvod k domněnce, že hráč vědomě požádal nebo přijal vnější pomoc v jakékoliv podobě týkající se hraní hry nebo zápasu, přijme kroky spadající pod nespportovní chování. Při týmové hře nebo hře dvojic mohou být komunikační pravidla změněna v rámci administrativních kompetencí pořadatele.

### **2.24. NEHRÁČSKÉ RUŠENÍ NEBO OBTĚŽOVÁNÍ**

Pokud jednoho nebo oba hráče libovolným způsobem ruší osoba, která není hráčem zápasu, rozhodčí by měl takovou osobu vykázat z hracího prostoru na dobu trvání zápasu.

### **2.25. POMALÁ HRA**

(viz pravidlo 1.11)

### **2.26. PROTESTY**

Hráč se může dožadovat interpretace pravidla nebo protestovat proti opomenutí ohlášení faultu rozhodčím nebo odpovídající turnajovou autoritou, ale protest musí být učiněn okamžitě a před provedením jakéhokoliv navazujícího strku. Jinak nemůže být protest vzat v úvahu ani vyhodnocen. Pokud to hráč opomene, předpokládá se, že foul nevznikl. Rozhodčí je konečným soudcem ve všech skutkových otázkách. Pokud se hráč domnívá, že rozhodčí použil pravidla nesprávně nebo že použil nesprávnou interpretaci, rozhodčí musí přednést

protest řediteli turnaje nebo jeho určenému zástupci. Interpretace pravidla ze strany ředitele turnaje nebo jeho určeného zástupce je konečná. Hra je pozastavena, dokud protest není vyřešen. Všichni hráči musí ctít požadavek soupeře, že hra je zastavena když má být přizván činovník nebo když rozhodčí zkoumá nebo ověřuje otázky pravidel s jinými činovníky. Nectění takových požadavků může vést na diskvalifikaci nebo zrušení hry či zápasu v důsledku nespportovního chování.

### ***2.27.PŘERUŠENÍ HRY***

Rozhodčí má právo přerušit hru během protestů hráčů a kdykoliv cítí, že podmínky jsou nevhodné pro pokračování hry. Pokud hru narušuje divák, hra může být přerušena, dokud divák není vykázan z hracího prostoru.

### ***2.28.NESPORTOVNÍ CHOVÁNÍ***

Rozhodčí má právo a povinnost přesvědčit se, že se žádný z hráčů neúčastní žádné aktivity, která by podle jeho soudu byla nespportovní z podstaty, překážela, vyváděla z míry, nebo škodila jiným hráčům, turnajovým činovníkům nebo hostitelům, případně sportu všeobecně. Rozhodčí, případně jiní činovníci, mají právo potrestat nebo diskvalifikovat, s varováním nebo i bez něj, každého hráče, který jedná nespportovním způsobem.

\*\*

### **3. Všeobecná pravidla poolových her**

*Tato všeobecná pravidla se aplikují na všechny poolové hry, pokud nejsou v přímém rozporu s pravidly pro jednotlivé hry.*

#### **3.1. STOLY, KOULE, VYBAVENÍ**

Všechny hry popisované v těchto pravidlech jsou vytvořeny pro stoly, koule a vybavení, které splňují standardy, předepsané v WPA Equipment Specifications.

#### **3.2. STAVĚNÍ KOULÍ**

Při stavění koulí do výchozího tvaru musí být použit trojúhelník a čelní koule umístěna na zadní bod stolu. Všechny koule musejí být zařazeny za čelní koulí a přitisknuty k sobě, aby všechny měly vzájemný kontakt.

#### **3.3. ZASAŽENÍ BÍLÉ KOULE.**

Řádný strk vyžaduje, aby bílá koule byla zasažena výhradně hlavičkou tága. Prohřešek proti tomuto pravidlu je foul.

#### **3.4. HLÁŠENÍ STRKŮ**

Pro hry s hlášeným strkem smí hráč hrát koulí dle vlastního výběru, ale dřív než zahraje, musí oznámit hlášenou koulí a hlášenou kapsu. Nemusí určovat žádné detaily jako jsou doteky, karamboly, kombinace a mantinely (vše z toho je legální). Všechny dodatečně potopené koule při řádném strku budou započteny ve prospěch hráče na strku.

#### **3.5. CHYBA PŘI POTOPENÍ KOULE.**

Jestliže hráč nepotopí koulí do kapsy během řádného strku, hráčův náběh končí a na řadě u stolu je soupeř.

#### **3.6. ROZEHRÁNÍ O ROZSTŘEL.**

Rozehrání o zahajovací rozstřel se provádí pomocí následující procedury. Každý hráč by měl použít kouli stejné velikosti a hmotnosti (přednostně bílé koule, pokud však ty nejsou k dispozici, pak nepůlené barevné koule). Jeden z hráčů se postaví vpravo, druhý vlevo k přední straně stolu, ručně umístí svou koulí za přední čáru a oba současně zahrají koulí směrem k zadnímu čelu stolu. Hráč, jehož koule skončí blíže k přednímu mantinelu, získává právo rozstřelu. Hraná koule se smí dotknout zadního mantinelu nejvýše jednou. Jiné doteky mantinelů nemají význam až na výjimky uvedené dále. Rozehrání je automaticky prohrané, když:

- (a) koule přejde na soupeřovu polovinu stolu,
- (b) koule se nedotkne zadního mantinelu,
- (c) koule spadne do kapsy,
- (d) koule vyskočí ze stolu,
- (e) koule se dotkne dlouhého mantinelu,
- (f) koule zůstane v rohové kapse a mine hranu předního mantinelu nebo
- (g) koule zasáhne zadní mantinel víc než jednou. Pokud pravidla rozehrání poruší oba hráči nebo pokud rozhodčí není schopen určit, která z koulí je blíže, rozehrání je nerozhodné a zopakuje se.

#### **3.7. ZAHAJOVACÍ ROZSTŘEL.**

Zahajovací rozstřel je určen buď rozehráním nebo losem. (Procedura rozehrání o rozstřel je požadována při formálních soutěžích.) Hráč, který vyhrál rozehrání nebo los, má volbu provedení zahajovacího rozstřelu nebo jeho přenechání soupeři.

### **3.8. BÍLÁ KOULE PŘI ZAHAJOVACÍM ROZSTŘELU.**

Počáteční rozstřel se provádí bílou koulí umístěnou ručně za přední čarou (kdekoliv v záhlaví). Barevné koule se umístí v souladu se specifickými pravidly hry. Při zahajovacím rozstřelu je hra pokládána za zahájenou, jestliže byla bílá koule zasažena hlavičkou tága.

### **3.9. ODKLONĚNÍ BÍLÉ KOULE PŘI ZAHAJOVACÍM ROZSTŘELU.**

Pokud je při zahajovacím rozstřelu bílá koule zastavena nebo odkloněna potom, co překročí přední čáru a dříve, než zasáhne postavené barevné koule, je to pokládáno za foul a ztrátu pořadí. Soupeř má možnost rozehrát z ruky v záhlaví nebo rozehrání z ruky v záhlaví předat provinilému hráči. (*Výjimka: 9-ball, viz pravidlo 5.3 Hra z ruky kdekoliv na stole*). Musí být učiněno varování, že druhé porušení během zápasu povede na prohru zápasu jeho zrušením (viz pravidlo 3.28).

### **3.10. HRA Z RUKY V ZÁHLAVÍ.**

Tato situace se používá v konkrétních hrách, kde je předepsán rozstřel ze záhlaví nebo když je potopení bílé koule trestáno tím, že druhý hráč rozehrává z ruky v záhlaví. Rozehrávající hráč má právo umístit bílou kouli kdekoliv za přední čarou (v záhlaví). Hráč na strku smí hrát na libovolnou barevnou kouli, pokud základna koule leží na přední čáře nebo před ní. Nesmí hrát na žádnou kouli, jejíž základna leží za přední čarou (uvnitř záhlaví), pokud nejprve nezahraje bílou kouli přes přední čáru, a ta se pomocí odrazů od mantinelů vrátí za přední čáru (do záhlaví) a zde zasáhne barevnou kouli. Základna koule (bod, v němž se koule dotýká stolu) určuje, zda je koule před nebo za přední čarou. Pokud střídající hráč z nepozornosti umístí bílou kouli na přední čáru nebo před ní (mimo záhlaví), rozhodčí nebo soupeř musí informovat hráče na strku o nesprávném umístění bílé koule dříve, než je úder proveden. Pokud soupeř takto hráče na strku neupozornil před provedením úderu, je strk pokládán za řádný. Pokud je hráč na strku upozorněn na nesprávné postavení, musí bílou kouli přemístit. Pokud hráč umístí bílou kouli zcela a zřejmě mimo záhlaví a zahraje bílou kouli, jde o foul. (*viz pravidlo 2.21*). Pokud se rozehrává z ruky v záhlaví, není bílá koule ve hře, dokud hráč nezahraje bílou kouli přes přední čáru úderem prostřednictvím hlavičky svého tága. Poloha bílé koule může být nastavována rukou, tágem atd., dokud nebyla uvedena do hry. Jakmile je bílá koule ve hře, nesmí ji hráč žádným způsobem dále ovlivňovat. Pokud se tak stane, jde o foul. Navíc, pokud strk mine řádnou cílovou kouli nebo bílá koule nepřejde přes přední čáru, vznikne foul a soupeř rozehrává z ruky v souladu se specifickými pravidly hry.

### **3.11. POTOPENÉ KOULE.**

Koule je pokládána za potopenou, jestliže v důsledku jinak řádného strku spadne z plochy stolu do kapsy a zůstane tam (koule, která propadne kapsou až na podlahu, není pokládána za kouli, která nezůstala v kapse). Koule, která se vrátí z kapsy zpět na plochu stolu, není potopenou koulí.

### **3.12. POLOHA KOULÍ.**

Poloha koule je posuzována podle polohy její základny (nebo středu).

### **3.13. NOHA NA PODLAZE.**

Hráč musí mít nejméně jednu nohu v kontaktu s podlahou v okamžiku kontaktu hlavičky tága s bílou koulí, jinak vznikne při strku foul. Obutí musí být normální a v souladu s velikostí, tvarem a způsobem jeho nošení.

### **3.14. STRK S KOULEMI V POHYBU.**

Za foul je pokládáno, pokud hráč zahraje, když je bílá nebo libovolná barevná koule v pohybu (rotující koule je v pohybu).

### **3.15.DOKONČENÍ STRKU.**

Strk není dokončen (a důsledku toho se nepočítá), dokud se všechny koule na stole po strku nezastaví (rotující koule je v pohybu).

### **3.16.DEFINICE PŘEDNÍ ČÁRY.**

Oblast za přední čarou (záhlaví) neobsahuje přední čáru. V důsledku toho barevná koule, která stojí na přední čáře, je hratelná, pokud specifická pravidla hry vyžadují, že hráč musí hrát na kouli před přední čarou. Rovněž bílá koule, pokud má být dána do hry za přední čarou (hra z ruky v záhlaví), nesmí být umístěna přímo na přední čáru. Musí být za ní.

### **3.17.OBECNÁ PRAVIDLA PRO VŠECHNY FAULY.**

Ačkoliv tresty za fauly se liší hra od hry, následující ustanovení platí pro všechny fauly:

- (a) náběh hráče končí;
- (b) při faulu během strku je strk pokládán za chybný a žádné potopené koule se nezapočítají ve prospěch hráče;
- (c) potopená(é) koule jsou vráceny na stůl na podélnou čáru k zadnímu bodu, ale pouze pokud to vyžadují pravidla pro konkrétní hru.

### **3.18.CHYBA PŘI KONTAKTU BAREVNÉ KOULE.**

Je pokládáno za faul, pokud se při strku bílá koule nejprve nedotkne některé povolené koule. Hraní pryč od koule, která je v doteku s bílou koulí, neznamená zásah této koule.

### **3.19.ŘÁDNÝ STRK.**

Pokud není uvedeno jinak ve specifických pravidlech hry, hráč musí dosáhnout, aby bílá koule kontaktovala povolenou barevnou kouli a pak

- (a) potopit číslovanou kouli nebo
  - (b) dosáhnout, aby bílá koule nebo libovolná číslovaná koule kontaktovala mantinel.
- Chyba z nedodržení těchto požadavků způsobí faul.

### **3.20.POTOPENÍ BÍLÉ KOULE.**

Za faul je pokládáno, pokud během strku spadne bílá koule do kapsy. Pokud se bílá koule dotkne potopené barevné koule (např. v kapse plné barevných koulí), jde o faul.

### **3.21.FAULY DOTYKEM KOULÍ.**

Faulem je strčit, dotknout se nebo vyvolat jiným způsobem kontakt s bílou koulí ve hře nebo barevnou koulí ve hře, a to čímkoliv (tělem, oděvem, křídou, hráběmi, tělem tága atd.) kromě hlavičky tága, jež (jako jediná) smí kontaktovat bílou kouli při provádění řádného strku. Pokud je zápas řízen rozhodčím, každá barevná koule přemístěná při běžném faulu musí být navrácena co nejpřesněji do původní pozice z rozhodnutí rozhodčího a střídající hráč nemá volbu přestavení.

### **3.22.FAUL UMÍSTĚNÍ.**

Dotek libovolné barevné koule prostřednictvím bílé koule během hry z ruky je faul.

### **3.23.FAUL DVOJITÉHO ÚDERU.**

Pokud se bílá koule před úderem dotýká požadované barevné koule, hráč smí hrát směrem k ní s podmínkou, že jde o běžný strk. Pokud tágo zasáhne bílou kouli při strku víc než jednou, nebo pokud je tágo v kontaktu s bílou koulí během nebo po kontaktu bílé koule s barevnou, jde o faul. (*Viz pravidlo 2.20 pro posuzování tohoto druhu strků.*) Pokud je třetí koule nablízku, je nutné dát pozor, aby nevznikl faul dle první části tohoto pravidla.

### **3.24.FAULY PROSTRČENÍM.**

Za foul se pokládá, pokud je bílá koule posouvána hlavičkou tága s kontaktem udržovaným déle než odpovídá době srovnatelné s běžným strkem. (Takové úderů bývají nazývány jako prostrky).

### **3.25.FAULY Z HRÁČSKÉ ZODPOVĚDNOSTI.**

Hráč je zodpovědný za křidu, hrábě, pouzdro a všechny ostatní předměty, nebo vybavení, které si přináší či používá v blízkosti stolu. Pokud např. upustí křidu nebo shodí hlavu mechanické podpory, je vinen faulem, pokud takový předmět kontaktuje libovolnou kouli ve hře (případně jen bílou kouli, pokud zápas není řízen rozhodčím).

### **3.26.ZAKÁZANÝ SKOK KOULE.**

Za foul se pokládá, pokud hráč zasáhne bílou kouli pod středem („podkopne“ ji) a záměrně způsobí, že koule vyskočí nad plochu stolu ve snaze přeskocit překážející kouli. Taková skoková akce může příležitostně vzniknout nechtěně a takové skoky nemají být pokládány za fauly dle vzhledu; může však jít o fauly v důsledku kontaktu jiných částí tága s koulí během strku.

### **3.27.SKOKY.**

Pokud není stanoveno jinak v pravidlech pro konkrétní hru, je povoleno vyvolat, aby bílá koule v důsledku zvednutí tága při strku vyskočila nad plochu stolu. Každé sklouznutí tága při provádění strku skokem je pokládáno za foul.

### **3.28.KOULE VYHOZENÉ ZE STOLU.**

Koule, které skončí po strku jinde než na ploše stolu, (na horní ploše mantinelu nebo rámu stolu, na podlaze atd.) jsou pokládány za vyhozené koule. Koule mohou vyskočit na vršek mantinelu i rám stolu během strku, aniž by byly pokládány za vyhozené, pokud se vrátí na plochu stolu vlastní silou a bez dotyku s něčím, co není součástí stolu. Stůl se skládá pouze ze svých trvalých součástí. (Koule, které narazí nebo se dotknou čehokoliv, co není součástí stolu, jako je osvětlení stolu, křída na vrchu mantinelu nebo rámu atd. budou pokládány za vyhozené koule, i kdyby se nakonec vrátily na plochu stolu po kontaktu s takovými objekty. Ve všech poolových hrách, kde strk vedl na vyhozenou kouli, je takový strk faulem. Všechny vyhozené barevné koule jsou vráceny na stůl na podélnou čáru k zadnímu bodu (s výjimkou pro 9-ball a 8-ball) poté, co se všechny koule zastaví. Pro navrácení bílé koule do hry po jejím vyhození ze stolu platí specifická pravidla pro konkrétní hru.

### **3.29.ZVLÁŠTNÍ TREST ZA ÚMYSLNÝ FAUL.**

Bílá koule ve hře nesmí být záměrně zasažena ničím jiným než hlavičkou tága (jako kostice, tělo tága apod.). Takový kontakt je automaticky faulem dle znění pravidla 20. Pokud rozhodčí usoudí, že kontakt byl úmyslný, bude varovat hráče jednou během zápasu, že druhé porušení během tohoto zápasu vyvolá prohru zápasu jeho zrušením. Pokud k druhému porušení dojde, zápas musí být zrušen.

### **3.30.LIMIT JEDNOHO FAULU.**

Pokud pravidla konkrétní hry neurčují jinak, hráči je vyměřen pouze jeden foul v jednom náběhu. Pokud může být použito více trestů, je použit trest s nejvyšší sazbou.

### **3.31.SAMOVLNÝ POHYB KOULÍ.**

Pokud se koule posune, usadí, otočí nebo jinak pohne „sama od sebe“, koule se ponechá v pozici, kterou zaujala a hra pokračuje. „Visící“ koule, která samovolně spadne do kapsy poté, co byla bez pohybu 5 sekund a déle, bude přemístěna co nejpřesněji do pozice před spadnutím a hra bude pokračovat. Pokud barevná koule spadne do kapsy „sama od sebe“, když na ni hráč hraje, takže bílá koule projde místem, kde byla koule umístěna, a nemůže ji

zasáhnout, bílá i barevná koule by měly být umístěny do svých pozic před strkem a hráč strk zopakuje. Všechny ostatní koule, které byly strkem dotčeny, by rovněž měly být přemístěny do původních pozic před opakováním strku.

### ***3.32. UMISŤOVÁNÍ VRACENÝCH KOULÍ.***

Pokud specifická pravidla hry vyžadují vracení koulí, pak tyto koule budou na stůl umisťovány po skončení strku na podélnou půlící čáru stolu. Samostatná koule se umístí na zadní bod. Pokud má být vrácena více než jedna koule, jsou umisťovány na podélnou čáru ve vzestupném numerickém pořadí počínaje na zadním bodu ve směru k zadnímu rámu. Pokud na zadním bodu nebo blízko něho leží koule a překáží v umisťování vracených koulí, vracené koule jsou umisťovány na podélnou čáru co nejbližší zadnímu bodu bez přemístování překážejících koulí. Vracené koule by měly být umisťovány co nejbližší k sobě nebo uspány (podle úsudku rozhodčího) s překážejícími koulemi, s výjimkou, kdy překážející koule je bílá. Koule umisťované vůči bílé kouli budou umístěny co nejbližší, ne však uspány. Pokud není pro vracené koule dost místa na podélné čáře mezi zadním bodem a zadním mantinelem, pak jsou zbývající vracené koule umisťovány na podélnou čáru před zadní bod, opět v číselném pořadí koulí (s nejnižším číslem u základního bodu).

### ***3.33. ZASEKNUTÉ KOULE.***

Pokud se dvě nebo více koulí vzpříčí v ústí nebo mezi stranami kapsy s jednou nebo více koulemi ve vzduchu, měl by rozhodčí prohlédnout koule v pozici a použít následující proceduru: promítnout každou kouli svisle dolů; každá koule, která by podle jeho rozhodnutí měla spadnout do kapsy, pokud by spadla svisle dolů, je potopená koule, zatímco každá, která by skončila na ploše stolu, je ve hře. Tyto koule jsou pak dle úvahy rozhodčího umístěny a hra pokračuje v souladu s pravidly konkrétní hry, jakoby k žádnému zaseknutí nedošlo.

### ***3.34. NADBYTEČNĚ POTOPENÉ KOULE.***

Pokud dojde během řádného započítaného strku k potopení dalších koulí, jsou tyto koule započítány v souladu s pravidly o počítání pro konkrétní hru.

### ***3.35. VNĚJŠÍ RUŠENÍ.***

Pokud osoba, která není hráčem, pohne během zápasu koulemi (nebo narazí do hráče tak, že to přímo ovlivní hru), budou koule navraceny co nejbližší do původních pozic před událostí a hra bude obnovena bez sankce vůči dotčenému hráči. U oficiálních zápasů provede přemístění koulí rozhodčí. Toto pravidlo se uplatní také na události „z vyšší moci“ jako je zemětřesení, vichřice, pád osvětlení, výpadek proudu atp. Pokud není možné umístit koule do jejich původního postavení, začne se nová hra s rozstřelem pro původního hráče. Toto pravidlo neplatí pro 14.1-nekonečnou, kde se hra skládá z navazujících postavených trojúhelníků. Rozehraný trojúhelník bude přerušen a bude odstartován zcela nový trojúhelník podle pravidel pro normální zahajovací rozstřel (hráči rozehrávají nebo losují). Skóre má hodnotu stavu v okamžiku přerušování hry.

### ***3.36. HRANÍ NAVAZUJÍCÍCH ROZSTŘELŮ.***

V zápase, který se skládá z krátkých her, začínajících rozstřelem, vítěz předchozí hry provádí rozstřel hry následující. Organizátor turnaje však může předem vyhlásit následující odchylné úpravy tohoto pravidla:

- (a) Hráči se střídají v rozstřelu.
- (b) Poražený rozstřeluje.
- (c) Hráč s horším skóre v počtu her rozstřeluje.

### ***3.37. HRA PO NÁBĚZÍCH.***

Během vývoje hry se hráči střídají po nábězích u stolu. Náběh hráče končí, pokud buď řádně nepotopí kouli nebo se dopustí faulu. Pokud náběh skončí bez faulu, střídající hráč akceptuje pozici na stole.

### **3.38. BAREVNÁ KOULE SPÍCÍ NA MANTINELU NEBO NA BÍLÉ KOULI.**

Toto pravidlo se uplatní na ty strky, kdy první kontakt bílé koule směřuje na barevnou kouli, spící na mantinelu nebo na samotné bílé kouli. Poté, co bílá koule dosáhne kontaktu se spící barevnou koulí, musí strk skončit buď:

- (a) potopením barevné koule do kapsy nebo
- (b) kontaktem bílé koule s mantinelem nebo
- (c) spící koule je donucena ke kontaktu s mantinelem (jiným než ten, na němž koule spala) nebo
- (d) jiná barevná koule kontaktuje jiný mantinel, než u kterého případně spala. Nedodržení alespoň jedné ze čtyř podmínek vede na foul. (Upozornění: 14.1 a jiné hry předepisují dodatečné podmínky a pravidla pro svou hru; viz pravidla konkrétní hry). Koule, spící na počátku strku na mantinelu a následně donucená k odrazu od něj, nespĺnila podmínku kontaktu s jiným mantinelem, pokud ovšem po jeho opuštění a kontaktu s jinou koulí tento mantinel nekontaktuje opakovaně. Barevná koule není pokládána za spící na mantinelu, pokud není přezkoumána a uznána za spící buď rozhodčím nebo jedním z hráčů dříve než bylo na kouli zahráno.

### **3.39. HRANÍ ZE ZÁHLAVÍ.**

Pokud hráč rozehrává z ruky v záhlaví, musí hrát bílou kouli k místu mimo záhlaví dříve než bílá zasáhne buď mantinel nebo barevnou kouli nebo se vrátí do záhlaví. Nedodržení tohoto postupu je faulem, pokud rozhodčí řídí zápas. V případě hry bez rozhodčího má soupeř možnost oznámit foul nebo požadovat, aby provinilý hráč rozehrával znovu s koulemi vrácenými do pozic před strkem (a bez využití sankce). Výjimka: pokud barevná koule leží vně záhlaví (a je tedy hratelná) ale tak blízko, že bílá koule se jí dotkne dříve, než sama opustí záhlaví, koule může být legálně hrána, jako by překročila přední čáru. Pokud se rozehrává koule z ruky v záhlaví a dojde k tomu, že se hráč pokusí zahrát legitimní strk, ale bílá nešťastně zasáhne barevnou uvnitř záhlaví a poté bílá opustí záhlaví, jde o foul. Pokud při stejném rozehrání bílá neopustí záhlaví, platí následující: střídající hráč má možnost ohlásit foul a sám rozehrávat z ruky nebo po vrácení koulí do původní polohy požadovat na provinilém hráči zopakování strku. Jestliže hráč za stejných podmínek záměrně vyvolá kontakt bílé koule s barevnou uvnitř záhlaví, jde o nesportovní chování.

### **3.40. FAUL PŘI ROZEHRÁNÍ Z RUKY.**

Během umístování bílé koule na stůl při hraní z ruky může hráč použít svou ruku nebo libovolnou část svého těla (včetně hlavičky) pro umístění bílé koule. Pokud při umístování bílé koule dojde strkem k dopřednému pohybu bílé koule, vznikne foul, pokud nepůjde o řádný strk.

### **3.41. RUŠENÍ.**

Pokud nehrající hráč rozptyluje svého soupeře nebo ho ruší ve hře, dopouští se faulu. Když hráč poruší pořadí ve hře nebo zahraje libovolnou kouli mimo svůj náběh, je to pokládáno za rušení.

### **3.42. ZAŘÍZENÍ.**

Hráčům není dovoleno používat kouli, triangl ani jiná zařízení na měření šířky pro zjištění, zda bílá či barevná koule může projít mezerou atp. Pouze tágo smí být použito pro posouzení mezer atd, pokud je navíc drženo v ruce. Učinit tak jiným způsobem je foul a nesportovní chování (viz také pravidla 1.3 a 2.15).

### **3.43. ZAKÁZANÉ ZNAČKOVÁNÍ.**

Pokud hráč záměrně opatřuje stůl značkami jakýmkoliv způsobem pro pomoc při odehrání strku včetně umístění křídý, dopouští se faulu.

## 4. OSMIČKA

*S výjimkou přímého rozporu s těmito dodatkovými pravidly platí Všeobecná pravidla pro poolové hry*

### 4.1. PŘEDMĚT HRY.

Osmička je hlášená hra hraná s bílou a patnácti barevnými koulemi, číslovanými od 1 do 15. Jeden hráč musí potopit koule ze skupiny, číslované 1 až 7 (celé), zatímco druhý hráč má 9 až 15 (půlené). HRÁČ, KTERÝ POTOPÍ KOULE SVÉ SKUPINY DŘÍVE, A PAK ŘÁDNĚ POTOPÍ KOULI č.8, VYHRÁVÁ HRU.

### 4.2. HLÁŠENÝ STRK.

V hlášeném strku nemusejí být označovány zřejmé koule a kapsy. Právem soupeře je dotaz na kouli a kapsu, pokud si není jist strkem. Strky přes mantinel a kombinace nejsou pokládány za zřejmé a mělo by se dbát na ohlášení barevné koule i zamýšlené kapsy. Při hlášení strku není nikdy nutné oznamovat detaily jako je počet mantinelů, odrazů, doteků koulí, karambolů atd. Každá koule potopená při faulu zůstává potopená bez ohledu na to zda patří hráči na strku nebo jeho soupeři. Zahajovací rozstřel není hlášený strk. Hráč, provádějící rozstřel v osmičce, smí pokračovat dalším strkem, pokud při rozstřelu legálně potopil kteroukoliv barevnou kouli.

### 4.3. STAVĚNÍ KOULÍ.

Koule jsou stavěny v trojúhelníku v zápatí stolu s koulí č.8 uprostřed trojúhelníku, s první koulí tvaru na zadním bodu, s půlenou koulí v jednom rohu a celou koulí v druhém rohu.

### 4.4. POŘADÍ PŘI ROZSTŘELU.

Vítěz rozehrání má právo rozstřelu. V osmičce vítěz každé hry rozstřeluje tu následující, pokud nebylo organizátorem turnaje stanoveno jinak. Následuje seznam možností, z nichž mohou turnajoví činovníci předem určit:

- (a) Hráči se střídají v rozstřelu.
- (b) Poražený rozstřeluje.
- (c) Hráč s horším skóre v počtu her rozstřeluje.

### 4.5. LEGÁLNÍ ROZSTŘEL.

Pro provedení legálního rozstřelu musí rozstřelující hráč (s bílou koulí v záhlaví) buď (1) potopit kouli nebo (2) zahrát nejméně čtyři číslované koule na mantinel. Pokud nedokáže provést legální rozstřel, jde o faul, a střídající hráč má možnost (1) akceptovat stůl v pozici a hrát nebo (2) vyžádat přestavění koulí s možností zahrát zahajovací rozstřel sám nebo povolit provinilému hráči zopakovat rozstřel.

### 4.6. POTOPENÍ BÍLÉ PŘI ŘÁDNÉM ROZSTŘELU

Pokud hráč potopí bílou při rozstřelu, (1) všechny potopené koule zůstanou potopené (s výjimkou koule č.8: viz pravidlo 4.9), (2) je to faul, (3) stůl je otevřený. Upozornění: střídající hráč rozehrává z ruky v záhlaví a nesmí hrát na cílovou kouli, která se nachází v záhlaví, pokud ovšem předtím nezahraje bílou přes přední čáru a bílá se teprve pak nevrátí do záhlaví, aby zasáhla cílovou kouli.

### 4.7. BAREVNÉ KOULE VYHOZENÉ ZE STOLU PŘI ROZSTŘELU.

Pokud hráč způsobí, že barevná koule vyskočí ze stolu při rozstřelu, jde o faul a střídající hráč má možnost buď (1) akceptovat stůl v pozici a hrát nebo (2) hrát z ruky v záhlaví.

### 4.8. KOULE Č.8 POTOPENÁ PŘI ROZSTŘELU.

Pokud je při rozstřelu potopena koule č.8, může rozstřelující hráč vyžádat svůj nový rozstřel nebo po umístění koule č.8 na zadní bod pokračovat ve hře. Pokud hráč při rozstřelu potopí současně s koulí č.8 i bílou koulí, má střídající hráč možnost nového rozstřelu nebo po vrácení koule č.8 na zadní bod rozehrát z ruky v záhlaví.

#### **4.9. OTEVŘENÝ STŮL.**

Stůl je otevřený, pokud zatím nebyl proveden výběr skupiny (půlené nebo celé). Je-li stůl otevřený, je povoleno hrát přes celou kouli na půlenou a obráceně. Poznámka: stůl je vždy otevřený okamžitě po rozstřelu. Dokud je stůl otevřený, je povoleno zasáhnout nejprve libovolnou celou nebo půlenou v procesu potápění hlášené celé nebo půlené koule. Přesto, pokud je stůl otevřený a koule č.8 je kontaktována jako první, jde o foul a žádná půlená ani celá není připsána ve prospěch hráče na strku. Hráč na strku ztrácí své pořadí; střídající hráč získá bílou do ruky; všechny potopené koule zůstávají potopené a střídající hráč rozehrává na stole, který je nadále otevřený. Při otevřeném stole všechny nesprávně potopené koule zůstávají potopené.

#### **4.10. VÝBĚR SKUPINY.**

Výběr půlených nebo celých není určen rozstřelem, ani když potopené koule patří do jedné nebo obou skupin. Stůl je vždy otevřený bezprostředně po rozstřelu. Výběr skupiny je určen teprve v okamžiku, kdy po rozstřelu hráč legálně potopí ohlášenou kouli. Když jsou skupiny určeny a hráč chybně zasáhne a potopí kouli ze soupeřovy skupiny, soupeř musí ohlásit jeho foul dřív než je zahrána další koule. Když to opomene, hráč automaticky přebírá jako svou tu skupinu koulí (plných nebo půlených), na kterou naposledy hrál v probíhajícím náběhu.

#### **4.11. ŘÁDNÝ STRK.**

Při každém strku (s výjimkou rozstřelu a pokud je stůl otevřený) musí hráč na strku nejprve zasáhnout jednu z koulí své skupiny a (1) potopit číslovanou kouli nebo (2) dosáhnout, aby bílá nebo některá číslovaná koule kontaktovala mantinel. UPOZORNĚNÍ: Je povoleno, aby hráč na strku odrazil bílou kouli od mantinelu dříve než kontaktuje svou barevnou kouli; přesto po kontaktu s vlastní barevnou koulí musí být barevná koule potopena, nebo bílá, případně některá číslovaná koule musí kontaktovat mantinel. Porušení tohoto požadavku je foul.

#### **4.12. STRK NA JISTOTU.**

Z taktických důvodů může hráč zvolit potopení zřejmě barevné koule a přitom přerušit své pořadí na stole s předchozím oznámením „jistota“. Strk na jistotu je definován jako řádný strk. Pokud hráč hodlá hrát jistotu při potopení zřejmě barevné koule, pak před provedením strku musí soupeři oznámit jistotu. Pokud tak neučiní a některá z jeho koulí se potopí, je povinen pokračovat dalším strkem. Všechny koule potopení při strku na jistotu zůstávají potopené.

#### **4.13. BODOVÁNÍ.**

Hráč je oprávněn pokračovat ve strcích, dokud neudělá chybu při legálním potápění koulí své skupiny. Poté, co hráč potopil všechny koule ze své skupiny, hraje na kouli č.8.

#### **4.14. TREST ZA FAUL.**

Soupeř hraje z ruky. To znamená, že hráč může umístit bílou kouli kdekoli na stole (nemusí hrát ze záhlaví s výjimkou zahajovacího rozstřelu). Toto pravidlo brání, aby hráč dělal záměrné fauly, které by mohly dostat soupeře do nevýhody. Při rozehraní z ruky smí hráč použít ruku nebo libovolnou část svého tága (včetně hlavičky) pro umístění bílé koule. Po umístění bílé koule bude jakýkoliv dopředný pohyb, který kontaktuje bílou kouli, pokládán za foul, pokud nepůjde o řádný strk. (Rovněž viz pravidlo 3.39)

#### **4.15. STRKY NA KOMBINACI.**

Strky na kombinaci jsou povoleny. Přesto koule č.8 nesmí být použita jako první v kombinaci. Pokud se takový kontakt objeví na kouli č.8, je to foul.

#### **4.16. NEDOVOLENĚ POTOPENÉ KOULE.**

Barevná koule je pokládána za nedovoleně potopenou, když (1) tato barevná koule byla potopena ve stejném strku, kde došlo k faulu nebo (2) hlášená koule nebyla potopena do určené kapsy nebo (3) před strkem byla ohlášena jistota. Nedovoleně potopené koule zůstávají potopené a jsou započítávány ve prospěch hráče, k jehož skupině koulí náležejí..

#### **4.17. BAREVNÉ KOULE VYHOZENÉ ZE STOLU.**

Pokud některá barevná koule vyskočí ze stolu, jde o faul a ztrátu pořadí, pokud nejde o kouli č.8, kde jde o ztrátu hry. Žádná vyhozená barevná koule se na stůl nevrací.

#### **4.18. FAUL PŘI SKOKU A MASSÉ.**

Vzhledem k tomu, že pravidlo „fauly bílé koule“ (viz pravidlo 1.16.1) je pravidlem hry, již neřídí rozhodčí, hráč by si měl být vědomý, že bude předpokládán faul bílé koule, pokud během pokusu o skok, oblouk nebo massé bílé koule přes nebo kolem překážející koule, která není legální barevnou koulí, se tato překážející koule pohne (jedno, zda rukou, přemístěním tága nebo hráběmi).

#### **4.19. HRANÍ KOULE č.8.**

Potopení bílé nebo faul neznamená ztrátu hry při hraní na kouli č.8, pokud koule č.8 nebyla potopena ani nevyskočila ze stolu. Střídající hráč rozehrává z ruky. Poznámka: strk na kombinaci nemůže být nikdy použit pro legální potopení koule č.8 s výjimkou toho, že koule č.8 byla první zasaženou koulí v sekvenci strku.

#### **4.20. ZTRÁTA HRY.**

Hráč ztrácí hru, pokud se dopustí některého z následujících přestupků:

1. Fauluje při potopení koule č.8 (výjimka: viz Koule č.8 potopená při rozstřelu)
2. Potopí kouli č.8 ve stejném strku jako poslední ze své skupiny koulí
3. Kdykoliv způsobí vyhození koule č.8 ze stolu
4. Potopí kouli č.8 do jiné než určené kapsy
5. Potopí kouli č.8 v situaci, kdy to není legální koule pro hru

Poznámka: Všechny přestupky musejí být ohlášeny dříve než byl proveden jiný strk, neboť jinak se vychází z předpokladu, že k žádnému přestupku nedošlo.

#### **4.21. PATOVÁ HRA.**

Pokud po třech navazujících střídáních u stolu pro každého hráče (6 střídání celkem), rozhodne rozhodčí (pokud není, odsouhlasí oba hráči), že pokus o potopení nebo přemístění barevné koule způsobí ztrátu hry, koule budou vráceny do výchozího tvaru na stůl a nový rozstřel provede původní hráč, který pro patovou hru rozstřeloval. Pravidlo o patové hře může být použito bez ohledu na počet koulí na stole.

UPOZORNĚNÍ: Tři navazující fauly jednoho hráče v osmičce neznamenají ztrátu hry.

## 5. DEVÍTKA

*S výjimkou přímého rozporu s těmito dodatkovými pravidly platí Všeobecná pravidla pro poolové hry.*

### 5.1. PŘEDMĚT HRY.

Devítka se hraje s devíti barevnými koulemi číslovanými od jedné do devíti a s bílou koulí. První koulí, kterou bílá koule kontaktuje, musí při každém strku být koule s nejnižším číslem na stole, ale koule nemusejí být potopeny v pořadí. Pokud hráč potopí některou kouli při legálním strku, zůstává u stolu pro další strk a pokračuje, dokud nemine, nefauluje nebo nevyhraje hru potopením koule č.9. Pokud se mine, střídající hráč musí hrát z pozice zanechané předchozím hráčem, po faulu však smí střídající hráč rozehrát z ruky kdekoliv na stole. Hráči nejsou povinni hlásit žádný strk. Zápas končí, když jeden z hráčů vyhraje požadovaný počet her.

### 5.2. STAVĚNÍ KOULÍ.

Barevné koule jsou zformovány do kosočtverce, s koulí č.1 v jeho čele a na zadním bodu, s koulí č.9 ve středu kosočtverce a s ostatními koulemi v náhodném pořadí s co nejtěsnější vzájemnou polohou. Rozehrává se z ruky v záhlaví.

### 5.3. POŘADÍ PŘI ROZSTŘELU.

Vítěz rozehrání má právo rozstřelu. V devítce vítěz každé hry rozstřeluje tu následující, pokud nebylo organizátorem turnaje stanoveno jinak. Následuje seznam možností, z nichž mohou turnajoví činovníci předem určit:

- (a) Hráči se střídají v rozstřelu.
- (b) Poražený rozstřeluje.
- (c) Hráč s horším skóre v počtu her rozstřeluje.

### 5.4. ŘÁDNÝ ROZSTŘEL.

Pravidla řídící rozstřel jsou stejná jako pro ostatní strky s výjimkami:

1. Rozstřelující hráč musí zasáhnout nejprve koulí č.1 a buď potopit kouli nebo přivést nejméně čtyři číslované koule na mantinel.
2. Pokud je bílá koule potopena nebo vyhozena ze stolu nebo nejsou splněny požadavky na zahajovací rozstřel, jde o faul a střídající hráč rozehrává z ruky kdekoliv na stole.
3. Pokud rozstřelující hráč způsobí rozstřelem vyskočení barevné koule ze stolu, jde o faul a střídající hráč rozehrává z ruky kdekoliv na stole. Barevná koule není vrácena do hry (výjimka: pokud jde o kouli č.9, je vrácena na podélnou čáru k zadnímu bodu).

### 5.5. POKRAČOVÁNÍ HRY.

Při strku, který následuje bezprostředně po řádném rozstřelu, může hráč na strku zahrát „push out“ (viz pravidlo 5.6). Pokud hráč na strku potopí jednu nebo více koulí při řádném rozstřelu, pokračuje ve hře, dokud nemine, nefauluje nebo nevyhraje hru. Jestliže hráč mine nebo fauluje, druhý hráč začíná svůj náběh a hraje, dokud sám nemine, nefauluje nebo nevyhraje. Hra končí, když je potopena koule č.9 při legálním strku nebo když je hra zrušena v důsledku vážného porušení pravidel.

### 5.6. PUSH OUT.

Hráč, který zahrává strk bezprostředně po řádném rozstřelu, může hrát push out ve snaze přemístit bílou kouli do lepší polohy pro možnosti, které následují. Při push outu nemusí bílá koule kontaktovat žádnou barevnou kouli ani mantinel, avšak všechna ostatní pravidla o faulech dále platí. Hráč musí před strkem oznámit svůj záměr hrát push out, jinak je strk považován za normální strk. Žádná koule potopená při push outu není započítána a zůstává potopená s výjimkou koule č.9. Následně po řádném push outu smí střídající hráč hrát z dosažené pozice nebo vrátit strk zpět hráči, který push out zahrál. Push out není pokládán za

faul, pokud nebylo porušeno žádné pravidlo (s výjimkou pravidla 5.8 a 5.9). Nesprávný push out je trestán podle typu způsobeného faulu. Pokud hráč potopí bílou kouli při rozstřelu, střídající hráč nemůže hrát push out.

#### **5.7. FAULY.**

Když hráč způsobí faul, musí zanechat hry na stole a žádná z koulí potopených při chybném strku není vrácena do hry (výjimka: pokud byla potopena koule č.9, je vrácena na podélnou čáru k zadnímu bodu). Střídající hráč získá hru z ruky; před svým prvním strkem smí umístit bílou kouli kdekoli na stole. Pokud se hráč dopustí několika faulů při strku, jsou počítány jako pouze jeden faul.

#### **5.8. CHYBNÝ STRK.**

Pokud první barevná koule, kontaktovaná bílou koulí, není koule s nejnižším číslem na stole, jde o faul.

#### **5.9. ŽÁDNÝ MANTINEL.**

Pokud nebyla potopena žádná barevná koule a poté, co bílá koule kontaktuje barevnou kouli, žádná koule nedojde na mantinel, vznikne faul.

#### **5.10. HRA Z RUKY.**

Při hraní z ruky smí hráč umístit bílou kouli kdekoli na stole s výjimkou kontaktu s barevnou koulí. Smí pokračovat v nastavování pozice bílé koule, dokud nezahraje strk.

#### **5.11. BAREVNÉ KOULE VYSKOČENÉ ZE STOLU.**

Nepotopená koule je pokládána za zahranou mimo stůl, pokud skončí jinde než na ploše stolu. Zahraní barevné koule mimo stůl je faul. Vyskočené barevné koule nejsou vráceny do hry (výjimka: pokud jde o kouli č.9, je vrácena na podélnou čáru k zadnímu bodu) a hra pokračuje.

#### **5.12. FAUL PŘI SKOKU A MASSÉ.**

Hraje-li se zápas bez rozhodčího, bude pokládáno za faul na bílé kouli, pokud během pokusu o skok, oblouk nebo massé bílé koule přes nebo kolem překážející barevné koule, dojde k pohybu překážející koule (bez ohledu zda byla pohnuta rukou, tágem nebo hráběmi).

#### **5.13. TŘI NAVAZUJÍCÍ FAULY.**

Pokud hráč fauluje třikrát za sebou ve třech navazujících strcích, aniž by provedl mezilehlý legální strk, ztrácí hru. Tři fauly se musí vyskytnout v jedné hře. Mezi druhým a třetím faulem musí být uskutečněno varování. Hráčův náběh začíná, když je oprávněn převzít strk a končí na konci strku, při němž mine, faule nebo vyhraje, případně pokud fauluje mezi strky.

#### **5.14. PAT.**

Pokud rozhodčí dojde k závěru, že žádný z hráčů se nesnaží zvítězit v dané situaci, oznámí tento závěr a každý hráč dostane tři střídání u stolu navíc. Pak, pokud rozhodčí cítí, že nedošlo k pokroku pro vyřešení, ohlásí danou hru za patovou a původní hráč, který ji rozstřeloval, provede její nový rozstřel.

#### **5.15. KONEC HRY.**

Při zahajovacím rozstřelu se pokládá hra za zahájenou, jakmile je bílá koule zasažena hlavičkou tága. Při zahajovacím rozstřelu musí být legálně zasažena koule č.1. Hra končí na konci řádného strku, v němž je potopena koule č.9 nebo když hráč ztratí hru v důsledku faulu.

## 6. ČTRNÁCTKA

*S výjimkou, kdy je v přímém rozporu s těmito dodatkovými pravidly, platí Všeobecná pravidla pro poolové hry*

### 6.1. PŘEDMĚT HRY.

14.1 je hlášená hra.. Hráč musí nahlásit kouli a kapsu. Hráč je odměněn jedním bodem za každou korektně ohlášenou a potopenou kouli při řádném strku a je oprávněn pokračovat ve svém náběhu, až buď nepotopí ohlášenou kouli nebo způsobí faul. Hráč může potopit prvních 14 koulí, ale dříve než může pokračovat v náběhu hraním na patnáctou (a poslední zbývající) kouli na stole, 14 potopených koulí je nastaveno do trojúhelníku s tou výjimkou, že čelní místo je volné. Hráč se pak pokusí potopit 15. kouli způsobem, aby zformované koule byly rozraženy a on mohl pokračovat ve hře. Hráč, který dosáhne dříve než soupeř předem určeného bodového součtu pro hru (obvykle 150 na velkých turnajích nebo libovolný nižší odsouhlasený součet v příležitostných hrách), vyhrává hru.

### 6.2. HRÁČI.

Dva nebo dva týmy.

### 6.3. POUŽITÉ KOULE.

Standardní sada barevných koulí, číselovaných 1-15, plus bílá koule.

### 6.4. VÝCHOZÍ TVAR.

Standardní trojúhelníkový tvar s čelní koulí na zadním bodu, koule č.1 v pravém rohu tvaru, koule č.5 v levém rohu z pohledu stavějícího hráče. Ostatní koule jsou umístěny náhodně a musejí se dotýkat svých sousedů.

### 6.5. BODOVÁNÍ.

Každá legálně potopená koule se počítá za jeden bod pro hráče, který ji potopil.

### 6.6. ZAHAJOVACÍ ROZSTŘEL.

Hráč, který startuje zápas, musí buď (1) ohlásit kouli a kapsu, do které tato koule bude potopena a realizovat strk, nebo (2) dosáhnout toho, aby bílá koule kontaktovala kouli a pak mantinel a navíc způsobit, aby aspoň dvě barevné koule kontaktovaly mantinel. Porušení libovolného z výše uvedených požadavků je chyba rozstřelu. Skóre provinilého hráče je zatíženo dvěma trestnými body za každou chybu rozstřelu. Navíc má soupeř na výběr buď (1) akceptovat stůl v pozici, nebo (2) při obnoveném výchozím tvaru požadovat od provinilého hráče zopakování zahajovacího rozstřelu. Tato volba pokračuje, dokud rozstřel končí chybou nebo dokud soupeř neakceptuje stůl v pozici. Pravidlo o třech navazujících faulech se nevztahuje na chybu rozstřelu. Pokud startující hráč potopí bílou kouli při řádném zahajovacím rozstřelu, je ohodnocen faulem a zatížen jedním trestným bodem, který je používán spolu s „Tresty za navazující fauly“. Střídající hráč je odměněn hrou z ruky v záhlaví a s barevnými koulemi v pozici.

### 6.7. PRAVIDLA HRY.

1. Legálně potopená koule opravňuje hráče na strku pokračovat, dokud nezkaží řádné potopení ohlášené koule při strku. Hráč může hrát libovolnou kouli dle svého výběru, ale před strkem je povinen určit hlášenou kouli a hlášenou kapsu. Nemusí oznamovat žádné podrobnosti jako srážky koulí, odrazy, kombinace nebo mantinely (vše z toho je povoleno). Každá navíc potopená koule při legálním strku je započítána jako jeden bod ve prospěch hráče na strku.

2. Při každém strku musí hráč dosáhnout toho, aby bílá koule kontaktovala barevnou kouli a pak (1) potopit barevnou kouli nebo (2) vyvolat kontakt bílé nebo libovolné barevné koule s mantinelem. Nedodržení těchto požadavků je faul.

3. Je-li potopena čtrnáctá koule, hra se okamžitě zastaví s patnáctou koulí ve své pozici na stole. Čtrnáct potopených koulí je pak postaveno do trojúhelníku (s mezerou na zadním bodu v čele trojúhelníku). Hráč pak běžně pokračuje potopením patnácté (nebo také brejkové) koule takovým způsobem, aby bílá koule narazila do tvaru a rozrazil koule pro možnost pokračování ve hře. Hráč však není povinen hrát na patnáctou koulí; může hrát na libovolnou koulí, kterou zvolí. Způsob nastavení koulí v různých situacích po potopení čtrnácté koule ukazuje níže umístěný diagram:

4. Hráč může ohlásit jistotu místo barevné koule (pro účely obrany). Hraní jistoty je legální, ale musí být v souladu se všemi platnými pravidly. Náběh hráče končí, pokud zahraje jistotu, a koule potopené do kapes se nebudují. Každá barevná koule, potopená při hlášené jistotě je vrácena na stůl na podélnou čáru k zadnímu bodu.

5. Hráč nesmí uchopit, dotýkat se nebo libovolným jiným způsobem ovlivňovat kouli, putující při strku ke kapse nebo postavenému trojúhelníku (včetně chycení koule, která vstoupila do kapsy, rukou vloženou do kapsy). Pokud tak učiní, je zatížen speciálním „záměrným faulem“ a je potrestán jedním bodem za faul a dalšími patnácti trestnými body do celkového počtu šestnácti bodů. Střídající hráč pak má na výběr (1) akceptování stolu v pozici s hraním z ruky v záhlaví nebo (2) vrácení všech patnácti koulí do výchozího tvaru s požadavkem, aby provinilý hráč rozehrával dle pravidel pro zahajovací rozstřel.

6. Jestliže patnáctá (nepotopená) koule, případně bílá koule překáží trojúhelníku spuštěnému přímo dolů do pozice pro umístění výchozího tvaru na stůl, viz diagram, který určuje správný postup pro přemístění koulí. (*Přeškrtnuté bloky představují ty situace, v nichž nedochází k překážení a kde obě koule zůstávají na svých místech.*)

7. Pokud hráč rozehrává z ruky v záhlaví (např. po potopení bílé koule) a všechny barevné koule se nacházejí v záhlaví, pak barevná koule, ležící nejbližší přední čáře, smí být na hráčův požadavek přemístěna na zadní bod. Pokud dvě nebo více koulí je ve stejné vzdálenosti od přední čáry, hráč může rozhodnout, kterou ze stejně vzdálených koulí si přeje přemístit.

#### 14.1 - Co dělat, když

Bílá koule leží	V trojúhelníku	Mimo trojúhelník mimo přední bod *	Na předním bodu *
V trojúhelníku	15.koule: zadní bod bílá koule: v záhlaví	15.koule: přední bod Bílá koule: v pozici	15.koule: středový bod Bílá koule: v pozici
Potopená	15.koule: zadní bod bílá koule: v záhlaví	15.koule: zadní bod Bílá koule: v záhlaví	15.koule: zadní bod Bílá koule: v pozici
V záhlaví, ale mimo přední bod *	15.koule: v pozici bílá koule: přední bod	---	---
Mimo záhlaví a mimo trojúhelník	15.koule: v pozici bílá koule: v záhlaví	---	---
Na předním bodu *	15.koule: v pozici bílá koule: středový bod	---	* překáží umístění koule na přední bod

#### 6.8. NEDOVOLENĚ POTOPENÉ KOULE.

Všechny jsou vráceny na podélnou čáru k zadnímu bodu. Žádná penalizace.

#### 6.9. BAREVNÉ KOULE VYSKOČENÉ ZE STOLU.

Strk je faul. Každá vyskočená koule je vrácena na podélnou čáru k zadnímu bodu poté, co se všechny koule zastaví.

#### 6.10. BÍLÁ KOULE PO VYHOZENÍ ZE STOLU NEBO PO POTOPENÍ.

Střídající hráč rozehrává z ruky v záhlaví, pokud využití pravidel 6.7.2, 6.7.5 nebo 6.12 (níže) nevede na faul provinilého hráče, který předepisuje odchylné volby nebo postupy.

### **6.11. TRESTY ZA FAULY.**

Jeden bod je přisouzen každému faulu; Upozornění: přísnější tresty jsou za záměrné fauly (pravidlo 6.7.5) a třetí navazující faul (pravidlo 6.12 níže). Střídající hráč akceptuje postavení bílé koule, pokud nešlo o vyhozenou či potopenou bílou kouli, záměrný faul (pravidlo 6.7.5) nebo třetí navazující faul.

### **6.12. TRESTY ZA NAVAZUJÍCÍ FAULY.**

Pokud hráč způsobí faul, je zatížen jedním trestným bodem (nebo příslušně více) spolu se záznamem, který označuje, že hráč je „po faulu“. Hráč zůstává „po faulu“ do svého následujícího pokusu, kdy může toto označení vymazat úspěšným potopením hlášené koule nebo provedením řádné jistoty. Pokud se mu tyto požadavky nepodaří během následujícího přístupu ke stolu splnit, je zatížen dalším trestným bodem. Jeho označení se změní na „po dvou faulech“. Pokud nedokáže splnit požadavky úspěšného potopení hlášené koule nebo provedení řádné jistoty při svém třetím navazujícím pokusu na stole, je zatížen patnácti trestnými body (celkem 18 bodů za tři navazující body se rovná -18 bodům). Provedení třetího navazujícího faulu automaticky vymazává záznam provinilého hráče o faulech. Střídající hráč pak má možnost výběru (1) akceptovat stůl v pozici nebo (2) nechat všech patnáct koulí přestavit do trojúhelníku a nechat provinilého hráče provést rozstřel podle požadavků na zahajovací rozstřel. Mělo by být zdůrazněno, že navazujících faulů se musí hráč dopustit v navazujících střídáních u stolu, nikoliv pouze v navazujících náběžích. Například, když hráč končí náběh 6 s faulem, postaví se ke stolu pro náběh 7 a fauluje (je „po dvou faulech“), a pak startuje náběh 8 řádně potopenou koulí, po čemž potopí bílou kouli, nedopustil se tří navazujících faulů, i když fauly vznikly ve třech následujících náběžích. Jakmile řádně potopil kouli při zahájení náběhu 8, vyčistil dva fauly. Bude však samozřejmě „po faulu“, když bude hrát první strk v náběhu 9.

### **6.13. ZÁPIS SKÓRE.**

Udělování trestných bodů může vést na záporné skóre. Průběžné skóre se čte „minus jedna“, „minus dva“, „minus patnáct“ atd. (hráč může vyhrát hru se ziskem 150, zatímco jeho soupeř pouze dvakrát fauloval. Konečné skóre bude 150 ku -2). Pokud hráč fauluje při strku, v němž nepotopil kouli, trestný bod se odečte od jeho skóre na konci předchozího náběhu. Pokud hráč fauluje a potopí kouli ve stejném strku, koule se vrátí na podélnou čáru k zadnímu bodu (není ohodnocena) a trestný bod je odečten na konci předchozího náběhu.

### **6.14. PAT.**

Pokud rozhodčí dojde k závěru, že žádný z hráčů se nesnaží zvítězit v dané situaci, oznámí tento závěr a každý hráč dostane tři střídání u stolu navíc. Pak, pokud rozhodčí cítí, že nedošlo k pokroku pro vyřešení, ohlásí danou hru za patovou a původní hráč, který prováděl úvodní rozstřel, musí provést nový úvodní rozstřel.

## 7. Komentář k českému překladu poolových pravidel

### 7.1. Historický přehled

Tradice pool-billiardu v českých zemích je relativně krátká a bývá spojována s koncem éry „reálného socialismu“ u nás. V polovině devadesátých let se naše poolové sporty (včetně snookeru) staly součástí Česko-moravského billiardového svazu (ČMBS). ČMBS se prakticky současně s tím stal také řádným členem European Pocked-Billiard Federation (EPBF), což je vrcholný evropský orgán, zastřešující činnost evropských národních poolových organizací. Tím organizační pyramida světového poolu nekončí. Sama EPBF je členem World Pool-Billiard Association (WPA), která zase koordinuje činnost kontinentálních orgánů na úrovni EPBF a několika silných amerických poolových federací)

Kolébku „kulečnicku s kapsami“ jsou nesporně Britské ostrovy. Rozvoj jeho jednotlivých sportů však již zdaleka není tak vyhraněně ostrovní otázkou. Snooker údajně vymysleli britští koloniální důstojníci v Indii a do Británie byl pak vlastně zpětně importován. Sportovní poolové disciplíny osmička, devítka i čtrnáctka jsou zase produktem amerického kontinentu (dodnes jsou oficiální technické specifikace závodního poolového stolu vedeny pod hlavičkou American Pool Table). Odtud se poolové disciplíny začaly šířit do světa. Hluboce zakořenily v Asii (zejména v Japonsku, na Filipinách a na Taiwanu) a také v kontinentální Evropě. Na Britské ostrovy pronikly také, ale svou dominanci zde si udržuje jednoznačně snooker.

Už při čtení předchozích řádků musel pozorný čtenář zaregistrovat roztržičnost názvosloví. Jak to, že evropská federace má ve svém názvu „pocket-billiard“, když světová zastřešující federace používá ve svém názvu „pool-billiard“? Proč autor těchto řádků nezávazně přechází od pojmu pool-billiard k poolu? Všechno je otázkou historických cest a zdrojů, z nichž tyto pojmy pocházejí. V Británii je sklon používat pocket-billiard, na americkém kontinentu zase pool-billiard, v hráčském slangu (mimo Ostrovy) se ujal jednoslovný pool. V českých zemích se vžilo odlišení tří základních větví kulečnickového sportu v podobě karambol / pool / snooker. Karambol i pool se pak dále člení na jednotlivé sportovní disciplíny (zatímco snooker zůstává snookerem).

Šíření sportů zpravidla není centrálně řízeným procesem. Sport sebou obvykle na nové území přinesou nějací „cizinci“ ze své domoviny a ten pak na novém území spontánně zapouští své kořeny. V tom směru nepatřil začátek poolu v Čechách a na Moravě k těm nešťastnějším. Objevily se u nás houfně stoly, koule a tága. Co chybělo, byla přesná a jasná pravidla hry. Jsme ale národem soukromých vynálezců a domácích kutilů. Ze střípků znalostí a ryzí české improvizace vznikla tzv. hospodská pravidla poolu, která dodnes po veřejných hernách tvrdošijně přežívají. Roztáčení černé před rozstřelem nebo povinné hraní do protější kapsy je toho neklamným znamením.

Nahrál tomu i poměrně nešťastný vstup oficiálních pravidel na naši scénu. Jednou z podmínek EPBF pro vstup našeho svazu do jeho řad byla existence úředního překladu oficiálního znění pravidel. Velmi dobrý záměr měl velmi negativní dopad. Překlad s úředním razítkem státem uznaného překladatele za nemalý peníz vznikl a my jsme se stali členy EPBF. Zadavatel bohužel následně s hrůzou zjistil, že překladatel sice vládl jazykem, nikoliv však pochopením smyslu věcí. Do překladu se vloudily jak zcela nesrozumitelné pasáže, nedávající žádný věcný smysl, tak i zjevné věcné chyby. V té podobě nešlo oficiální překlad poolové veřejnosti předložit a na jiný nezbývalo sil, ani prostředků. Výklad pravidel zůstal na úrovni ústního podání a autoritě skupiny hráčů a činovníků, kteří se již v té době dostávali na vybrané mezinárodní soutěže. Tento stav v podstatě trvá do dnešních dnů a je téměř k neuvěření, že se náš pool bez existence oficiálních českých pravidel dožil řady významných mezinárodních

úspěchů. Dokonce na našem teritoriu úspěšně proběhla dvě Mistrovství Evropy a třetí se právě chystá.

Abych ten stav příliš nedramatizoval, je nutno přiznat, že tak zcela bez pravidel jsme nebyli. I v poolu jsou lidé, kteří jsou schopni číst texty v originálu. Od nich pak bylo možné získat odpovědi na záladnosti praktické hry a jejich řešení v rámci pravidel. Také na internetu se začaly porůznu objevovat tu kvalitnější, onde méně kvalitní výklady pravidel. Všechny tyto texty však nesou punc označení „bez záruky“, protože prakticky žádný z nich neuvádí zdroj, z něž příslušný text čerpal.

S těmi zdroji pravidel to historicky rovněž vůbec není prosté. K tomu, aby šlo cokoliv hrát soutěžně, musejí existovat nějaká pravidla hry. Pokud není dostupný nezpochybnitelný zdroj pravidel, musejí pravidla vzniknout. To se netýká jen velkých federací. To je i případ našich „hospodských“ pravidel, o nichž už byla řeč. Obsah většiny textů na netu, o kterých jsem se zmínil, má ovšem svůj základ v mezinárodních pravidlech. O zdrojích, z nichž tyto texty čerpaly, se jenom dohadují, ale myslím, že nebudu daleko od pravdy.

Přelomovým rokem pro pravidla poolových disciplin byl rok 1995, kdy se pod zastřešením výše zmíněné WPA konalo General Assembly, věnované celosvětové standardizaci pravidel poolových disciplin. Federace se dohodly na sjednocení svých separátních pravidel do společného textu, který se zavázaly následně uplatnit ve sférách svého vlivu. Vznikla první verze World Standardized Rules (světových standardizovaných pravidel) s datem účinnosti k 1.1.1996. Následující kongres EPBF tato pravidla přijal a dokonce pověřil svou pracovní skupinu vypracováním komentované verze těchto pravidel. Ta pak vznikla v průběhu roku 1997 a v roce 1998 byla poskytnuta jednotlivým národním federacím. Komentovaná pravidla 1996 se pak stala i oficiální publikací EPBF, která je stále komerčně nabízena jako prodejní titul. Tu publikaci jsem nikdy neměl v ruce (na rozdíl od oficiální komentované verze EPBF, kterou má ČMBS založenou ve svých archivech). Domnívám se však, že právě tato publikace je zdrojem českých textů na internetu, a to zpravidla její německá verze, soudě podle specifických termínů, používaných v uvedených textech.

Mezitím ovšem vývoj pravidel pokročil. V roce 2001 proběhla další WPA General Assembly, věnovaná pravidlům, z níž vzešly WPA Rules 1-1-2002. O nich už vím, že se k nim vázalo pravidlové moratorium, tedy zákaz změny pravidel, do 31.12.2005. Domnívám se však, že podobné moratorium se vázalo i k WPA Rules 1996 (tam ale jistě dostaly jednotlivé federace čas na jejich zavedení). Zprávy o každoročních změnách pravidel, které se čas od času vynořily s potřebou vysvětlit jiný výklad pravidla, zřejmě neměly reálný podklad. Nejnověji vydala WPA na základě General Assembly 2005 verzi pravidel WPA Rules 1-1-2006 se změnovým moratoriem do 31.12.2007. Tento text je originálním podkladem pro český překlad, který je obsahem tohoto dokumentu.

## **7.2. Česká poolová terminologie**

Překlady textů s legislativním obsahem náležejí k velmi náročným úkolům. Vedle nutnosti dodržet naprosto striktně přesný smysl textu se často překlady dostávají do terminologické nouze, pokud jde o oblast, v níž nebyla závazná a úplná terminologie stanovena již dříve. Důsledky této nouze tvrdě postihly např. oficiální překlad pořízený pro účely vstupu ČMBS do EPBF – viz poznámka výše. Ani já jsem se podobným problémům nevyhнул. V maximální možné míře jsem se pokusil použít vžitě terminologie, jak je užívána hráči, aniž bych blíže zkoumal původ používaných výrazů. V některých případech jsem byl donucen volit česky znějící opisy, v několika málo případech jsem si dokonce dovolil vytvořit vlastní termíny. Zde jsem se pokusil využít dobré nápady jak z „oficiálního“ českého překladu, tak z oficiálního slovenského znění pravidel.

K tomu malá poznámka. Jde o normotvornou činnost, která má svá přirozené zákony. Nové pojmy mají znít pokud možno přirozeně, ale současně musejí mít přesně definovaný obsah. Není nutné za každou cenu otrocky pojem přeložit, pokud nalezneme přirozenější český ekvivalent, který význam pojmu nezkruskuje. Do třetice platí, že není třeba hledat vznešené pojmy pro obyčejné věci, pokud již mají své vžitě pojmenování. Není na závadu použít slovo s přeneseným významem, pokud dobře vystihuje podstatu pojmu. Kdyby takto nepostupovali třeba vědci základního výzkumu, nikdy by nevznikly pojmy jako „velký třesk“ nebo „bit“. Samozřejmě, že by se tvorbou terminologie měla zabývat jakási normotvorná komise. Přes veškerou snahu jsem v daném směru neuspěl. Proto jsem si na komisi zahrál sám podle svého nejlepšího vědomí a svědomí. Pokud někdy v budoucnu podobná komise vznikne a budu do ní přizván, rád se její práce zúčastním. Zatím vycházím ze zásady, že je v podstatě jedno, jak se co jmenuje. Důležité ale je, aby bylo jednoznačně určeno, co tím „chtěl básník říci“. O to se pokusím v následujícím textu.

Diskusi o pojmech jsem začal vlastně už u samotného názvu sportu upozorněním, že my říkáme pool tomu, co Angličané často nazývají pocket-billiard a Američané spíš pool-billiard. Ta diskuse může plynule pokračovat u názvů jednotlivých disciplin. Názvy 8-ball, 9-ball a 14.1–nekonečná k nám zavál vítr se sousedního Německa spolu s německou verzí pravidel. Z češtinářského hlediska jde o naprosto nepřijatelné názvy, začínající číslicemi. Není ani žádný zvláštní důvod na nich lpět. V německých pravidlech se ty discipliny opravdu jmenují 8-ball, 9-ball a 14.1-endlos. Názvy kapitol s pravidly disciplin ve WPA Rules jsou ale Eight-ball, Nine-ball a 14.1-Continuous (tedy nikoliv nekonečná, ale pokračující). Této disciplině navíc Američané zásadně říkají Straight Pool. Slováci vyřešili gramatický problém s číslovkou na začátku názvu opravdu svérázným způsobem, když jednotlivé poolové discipliny nazvali Hra č.8, Hra č.9 a Hra č.14. Já se domnívám, že nic nebrání tomu, abychom své discipliny u nás nazývali tak, jak se zcela obecně vžilo, tj. Osmička, Devítka a Čtrnáctka.

Toto ryze české označení disciplin jsem použil ve svém překladu. Uznávám, že pro mezinárodní styk je účelné zachovat i psané názvy 8-ball, 9-ball a 14.1. Za naprostou češtinářskou zrůdu však pokládám jejich výslovnost „osmbal“ a „devětbal“, jak lze občas slyšet i z povolaných úst.

Zdálo by se, že při pojmenování poolových předmětů nemůže vzniknout žádný problém. To je ovšem pouhé zdání. Začnu u tága. Že šroubovací tágo má špičku (špici), zakončenou kosticí a kůží, ví každý začátečník. Ale odpověď na to, jak se jmenuje zadní díl tága, už není jednoznačná. Je to násada, držadlo nebo ještě něco jiného? Horší ovšem je, když pravidla často pracují s pojmem cue tip, což představuje onen nakřídovaný kousek tága na samém jeho konci (který dokonce ani nemusí být z kůže). Nazývat to jako „kůži, připevněnou na kostici tága“ by asi bylo dostatečně jasné, ale poněkud neohrabané až směšné. Dovolil jsem si pro „cue tip“ vytvořit český novotvar „hlavička“. Je to krátké a pro potřeby výkladu pravidel zcela vyhovující.

Hned po tágu následují koule. Žádný problém? Chyba lávky. Celá pravidla jsou prolnta pojmy „cue ball“ a „object ball“. České ekvivalenty „tágová koule“ a „objektová koule“ by sice šlo zavést, ale nikdo by jim nerozuměl. Slováci to vyřešili lišácky. Cue ball je zásadně bílá, a tak pro „cue ball“ použili jednotně výraz „bílá koule“. Pro „object ball“ zásadně používají jako protipól pojem „barevná koule“. S tou bílou souhlasím bez výhrad. Pokud ale pojem „object ball“ značí tu kouli, na niž hráč hraje, používám v několika případech překlad „cílová koule“ (ve zbytku případů se držím těch „barevných“). Ten pak používám i pro překlad pojmu „numbered ball“, pokud ono „číslování“ nemá konkrétní sémantický význam. Jiným rozlišením koulí je jejich dělení na „solid & stripe balls“, kde se u nás vžilo označení

„plné a půlené koule“. To zdaleka není přesný ani ten nejsprávnější překlad. Je však natolik vžitá a jednoznačné pojmy, že jsem je do svého textu použil.

Pojem „hrábě“ je v Praze a okolí naprosto zažitý, ale některým hráčům zní příliš slangově až nepatřičně. Originál pravidel mluví zpravidla o „mechanical bridge“. Dlouho jsem váhal, než jsem začal používat pojem „podpora tága“ (to kdyby někdo netušil, co tím je míněno v mém překladu). Hledal jsem něco lepšího, protože v anglickém textu vedle „mechanical bridge“ najdete i „hand bridge“ a já jsem chtěl najít společný český základ. Možná by vyhovoval „mechanický můstek“ a „ruční můstek“, ale tyto pojmy jsem nakonec nevyužil.

A jsme na stole. U otvorů pro propadnutí odehraných koulí jsem předem zavrhl ošklivou „díru“ i květnatý „košík“ a zásadně používám pojem „kapsa“ a adjektivy „rohová“ a „středová“. Angličtina je silná v tom, že z podstatných jmen umí udělat obratem ruky slovesa. „The pocket“ je kapsa, „to pocket“ znamená „zakapsovat“ a „pocketed“ je „zakapsovaný“. Jak prosté! Co s tím udělat v češtině? Využil jsem raději obecně používaného slovesa „potopit“ (místo archaicky znějícího „vnořit“) a z toho odvozené přídavné jméno „potopený“. U nechtěného pocketingu nechávám kouli „spadnout“ do kapsy.

Na stole bylo nutno pojmenovat i další jeho součásti. Vedle mantinelů (cushions) a plochy stolu (table bed) pravidla pracují s předním, středovým a zadním bodem (head, center & foot spot) a také s přední a podélnou čarou (head & long string). Pojmy „přední“ a „zadní“ se vztahují k pozici rozstřelujícího hráče. V souvislosti s přední čarou se pravidla doslova hemží spojeními „behind head string“ nebo dokonce „ball in hand behind head string“. Mluví se přitom o oblasti, které se u nás často říká „rozstřelové pole“ a kterou Angličané rádi označují jako „kitchen“. Zalíbil se mi ale slovenský nápad jednoslovného „záhlaví“. Ten vede na velmi elegantní a stručné formulace „v záhlaví“, „ze záhlaví“ nebo „hra z ruky v záhlaví“. Tomuto výrazu jsem proto dal přednost.

Velikým terminologickým oříškem byl a zůstal „racking“ a „spotting“. V češtině prostě odpovídající slova a k nim náležející odvozeniny chybějí. Angličan řekne „balls are racked“ nebo „ball is respotted“ a má jasno. V češtině abyste na to téma napsali odstavec. Obecně jsem se ten hlavolam pokusil obejít tím, že se koule do výchozího tvaru (při rackingu) snažím „stavět“, zatímco při vracení koulí (spottingu) je „umísťuji na podélnou čáru k zadnímu bodu“. I tak nejsem stoprocentně důsledný. Chtělo by to nějaký geniální nápad, a ten jsem nedostal.

Ostatní pojmový aparát už nepředstavoval mimořádné problémy. Spíš šlo o důslednost, aby se stejný pojem vždy překládal stejným způsobem. Do jaké míry se mi to podařilo a do jaké míry jsem při tom použil ty nejuvýstižnější výrazy, bude muset posoudit někdo třetí. Pokusil jsem se při té práci odvést „my best“.

říjen '06

**Ing. V. Hajdovský**