



Obsah	strana
1. Všeobecná pravidla.	4
1.1 Odpovědnost hráče	4
1.2 Rozehrání o pořadí.	4
1.3 Vybavení používané hráčem	4
1.4 Nastavování koulí	5
1.5 Hra z ruky.	5
1.6 Řádný hlášený strk	5
1.7 Sednutí koulí	5
1.8 Obnova pozice	6
1.9 Vnější rušení	6
1.10 Vyžádání rozhodnutí a pravidla protestu	6
1.11 Odstoupení	6
1.12 Pat	6
2. Devítka	7
2.1 Stanovení prvního rozstřelu	7
2.2 Stavění koulí pro devítku	7
2.3 Řádný rozstřel	7
2.4 Druhý strk hry – push out (postrk)	7
2.5 Pokračování ve hře	7
2.6 Nastavování koulí	7
2.7 Běžné fauly	8
2.8 Závažné fauly	8
2.9 Pat	8
3. Osmička	9
3.1 Stanovení prvního rozstřelu	9
3.2 Stavění koulí pro osmičku	9
3.3 Rozstřel	9
3.4 Otevřený stůl / výběr skupiny	10
3.5 Pokračování hry	10
3.6 Povinně hlášené strky	10
3.7 Nastavování koulí	10
3.8 Ztráta hry	10
3.9 Běžné fauly	10
3.10 Závažné fauly	11
3.11 Pat	11
4. Čtrnáctka	12
4.1 Rozehrání o rozstřel	12
4.2 Stavění koulí pro čtrnáctku	12
4.3 Otevírací rozstřel	12
4.4 Pokračování hry a výhra zápasu	12



4.5 Povinné hlášení koulí	12
4.6 Nastavování koulí	13
4.7 Bodování	13
4.8 Zvláštní situace při stavění koulí	13
4.9 Běžné fauly	14
4.10 Faul rozstřelu	14
4.11 Závažné fauly	14
4.12 Pat	14
5. Black ball	15
5.1 Definice	15
5.2 Vybavení	15
5.3 Určení prvního rozstřelu	15
5.4 Stavění koulí pro black ball	15
5.5 Rozstřel	16
5.6 Otevřený stůl / výběr skupiny	16
5.7 Pokračování hry	16
5.8 Hra z ruky v rozstřelovém poli	16
5.9 Koule v doteku	16
5.10 Hra ze snookeru	16
5.11 Nastavování koulí	16
5.12 Pat	16
5.13 Běžné fauly	17
5.14 Fauly se ztrátou hry	17
6. Fauly	18
6.1 Potopení nebo vyražení bílé ze stolu	18
6.2 Chybná první koule	18
6.3 Bez mantinelu po kontaktu	18
6.4 Bez doteku nohy s podlahou	18
6.5 Vyražená koule ze stolu	18
6.6 Dotek koule	18
6.7 Dvojdotek / spící koule	18
6.8 Prostrk	19
6.9 Koule v pohybu	19
6.10 Vadné umístění bílé	19
6.11 Vadná hra ze záhlaví	19
6.12 Tágo na stole	19
6.13 Hra mimo pořadí	19
6.14 Tři navazující fauly	19
6.15 Pomalá hra	19
6.16 Nesportovní chování	20
7. Pravidla / směrnice pro soutěže vozičkářů	21



7.1 Způsobilost hráče	21
7.2 Prohřešky, vedoucí na fault	21
7.3 Požadavky na vozík	21
8. Definice používané v pravidlech	22
8.1 Součásti stolu	22
8.2 Strk	22
8.3 Potopené koule	22
8.4 Hra na mantinel	23
8.5 Vyražení koule ze stolu	23
8.6 Scratch	23
8.7 Bílá koule	23
8.8 Barevné koule	23
8.9 Sada	23
8.10 Rámeček a trojúhelník	24
8.11 Rozstřel	24
8.12 Náběh	24
8.13 Poloha koulí	24
8.14 Nastavení koulí	24
8.15 Obnovení pozice	24
8.16 Skok	24
8.17 Strk na jistotu	24
8.18 Smeknutí tága	24
Popis poolového stolu	26

Poděkování.

Na překladu těchto pravidel a směrnic se mnou úzce spolupracoval (zejména v oblasti použité terminologie) můj syn Marek. Výsledkem toho je řada změn v používání odborných výrazů oproti mým předešlým překladům pravidel. Věřím, že to přispělo kvalitě nového překladu.

Za mimořádně detailní korekturu vzniklého textu děkuji J.Lomskému, kterému se povedlo dohledat až překvapující počet překlepů, nedůsledností a opomenutí v textu pravidel. Stejný dík pak patří i M.Liebové a F.Nejedlovi za doplňující korektury textu.

Březen / červenec 2008

Ing. Vladimír Hajdovský



1. Všeobecná pravidla.

Následující všeobecná pravidla se vztahují na všechny disciplíny, pokryté těmito pravidly, s výjimkou přímého rozporu se specifickými pravidly disciplíny. Dále směrnice pro poolový kulečník pokrývají aspekty hry, které nejsou přímo zmíněny v pravidlech hry, jako např. specifikaci vybavení nebo organizaci soutěží.

Disciplíny poolového kulečníku se hrají na plochem stole pokrytém sukrem a ohraničeném gumovými mantinely. Hráč používá tágo k zasáhnutí bílé koule, která následně zasahuje barevné koule. Cílem je potápnout barevné koule do šesti kapes, umístěných na hranici s mantinely. Disciplíny se liší s ohledem na skutečnost, které koule jsou řádnými cíli a jaké jsou požadavky na výhru v zápasu.

[Ediční poznámka k anglické verzi pro USA: mužský rod se používá pro jednoduchost vyjadřování a není míněn jako určení pohlaví hráčů ani funkcionářů. Slovo “game” se používá pro odvolání na disciplínu spíše než trojúhelník nebo zápas.]

1.1 Odpovědnost hráče

Odpovědností hráče je znalost všech pravidel, směrnic a rozpisů použitých pro soutěž. I když turnajové orgány budou činit všechna rozumná opatření, aby takové informace byly řádně vhodnou formou dostupné všem hráčům, je konečná odpovědnost na hráčích.

1.2 Rozehrání o pořadí.

Rozehrání je prvním strkem zápasu a určuje pořadí pro hru. Hráč, který vyhraje rozehrání, rozhoduje o tom, kdo bude hrát jako první. Rozhodčí umístí kouli na každé straně stolu do záhlaví blízko přední čáře. Hráči zahrají přibližně ve stejném čase tak, aby zasáhli svou koulí zadní mantinel s cílem vrátit kouli blíž k přednímu mantinelu, než soupeř. Rozehrávací strk je chybný a nemůže vyhrát, pokud rozehraná koule:

- (a) překročí podélnou čáru;
- (b) kontaktuje zadní mantinel víc než jednou;
- (c) je potopená nebo vyhozená ze stolu;
- (d) dotkne se podélného mantinelu; nebo
- (e) koule se zastaví v rámci rohové kapsy tak, že překročí linii předního mantinelu.

Navíc bude rozehrání vadné, pokud dojde k faulu na bílé, jinému než **6.9 Koule v pohybu**.

Hráči zopakují rozehrání, pokud:

- (a) rozehrávaná koule je zasažena až poté, co druhá koule již zasáhla zadní mantinel;
- (b) rozhodčí není schopen určit, která z koulí se zastavila blíž k přednímu mantinelu;
- (c) obě rozehrání byla vadná.

1.3 Vybavení používané hráčem

Vybavení musí odpovídat existujícím specifikacím WPA pro vybavení. Obecně hráči nemají povoleno zavádět neobvyklé vybavení do hry. Použití uvedené níže, mimo jiné, je považováno za normální. Pokud si hráč není jist konkrétním využitím vybavení, měl by to probrat s vedením turnaje před zahájením hry. Vybavení musí být používáno pouze pro účel a způsobem, k němuž bylo vybavení určeno. (viz **6.16 Nesportovní chování**)

- (a) Tágo – hráč je oprávněn během zápasu střídat tága, jako jsou rozstřelovací, skákací a normální tága. Smí užívat jak zabudované, tak přídatné nástavce k prodloužení délky tága.



- (b) Křída – hráč smí používat křídu na hlavičku tága, aby předcházel kiksům, a smí používat svou vlastní křídu, pokud je její barva v souladu se sukнем.
- (c) Mechanické můstky (hrábě) – hráč smí použít nejvíce dva můstky k podpoře tága během strku. Složení můstků je na hráči. Smí použít svůj vlastní můstek, pokud je podobný můstkům standardním.
- (d) Rukavice – Hráč smí používat rukavice pro zlepšení úchopu a/nebo funkce ručního můstku.
- (e) Pudr – Hráč má povoleno užívání pudru v rozumném množství, určeném rozhodčím.

1.4 Nastavování koulí

Koule jsou nastavovány (vraceny do hry na stůl) na podélnou čáru (na dlouhou osu stolu) co nejtěsněji k zadnímu bodu a mezi zadní bod a zadní mantinel, a to bez pohnutí překážejících koulí. Když vracená koule nemůže být nastavena na zadní bod, měla by být nastavena do kontaktu (je-li to možné) s příslušnou překážející koulí. Pokud však bude bílá koule sousedem nastavené koule, neměla by být koule nastavena do kontaktu s bílou; malá mezera musí být zachována. Je-li celá podélná čára až k zadnímu mantinelu blokována jinými koulemi, nastaví se koule před zadní bod co nejtěsněji k němu.

1.5 Hra z ruky.

Při hře z ruky smí hráč umístit bílou kouli kamkoliv na hrací plochu (viz 8.1 Součásti stolu) a smí pokračovat v přemísťování koule, dokud neuskuteční strk (viz definici 8.2 Strk). Hráči mohou použít libovolnou část tága k přemísťování koule, včetně hlavičky tága, avšak bez pohybu pro dopředný úder. V některých hrách a pro většinu rozstřelů může být umístění omezeno na záhlaví v závislosti na pravidlech hry. Pak mohou vzniknout fauly 6.10 Vadné umístění bílé a 6.11 Vadná hra ze záhlaví.

Zahrává-li hráč z ruky v záhlaví a všechny legální cílové koule se nacházejí v záhlaví, smí požádat, aby legální cílová koule, která se nachází nejbliž k přední čáře, byla přemístěna k zadnímu bodu (viz 1.4). Pokud dvě nebo více koulí jsou ve stejné vzdálenosti od přední čáry, může hráč určit, která z nich má být takto přemístěna. Cílová koule, stojící přímo na přední čáře, je hratelná.

1.6 Řádný hlášený strk

Ve hrách, v nichž je hráč povinen hlásit strky, musí být pro každý strk ohlášena zamýšlená koule a kapsa, pokud to není zřejmé. Podrobnosti strku, jako zásahy mantinelů nebo jiné kontaktované nebo i potopené koule nehrají roli. Pro jeden strk lze ohlásit pouze jedinou kouli.

Pro započítání hlášené koule musí být rozhodčí přesvědčený, že byl zahrán zamýšlený strk. Pokud by tedy byla možnost záměny, např. při hraní přes mantinel, kombinace nebo podobného strku, hráč na strku by měl kouli a kapsu hlásit. Je-li rozhodčí nebo soupeř na pochybách, jaký strk má být zahrán, měl by požádat o nahlášení strku.

Ve hlášených hrách může hráč na strku ohlásit „jistotu“ místo koule a kapsy a pak po strku předat hru soupeři. Zda budou koule po jistotě vráceny na stůl, záleží na pravidlech konkrétní hry.

1.7 Sednutí koulí

Koule si může drobně sednout poté, co se zdá, že se již zastavila, nejspíš v důsledku drobných nepřesností koule nebo stolu. Pokud to nevyvolá spadnutí koule do kapsy, je to pokládáno za



běžné riziko hry a koule se nepřemisťuje zpět. Pokud koule spadne do kapsy v důsledku takového sednutí, pak je tato navrácena co nejpřesněji do své původní pozice. Pokud si koule sedne do kapsy během nebo těsně před zahráním strku, a má to vliv na strk, rozhodčí obnoví pozici a strk se zopakuje. Hráč na strku není potrestán za strk v okamžiku sednutí koule (viz také **8.3 Potopené koule**).

1.8 Obnova pozice

Je-li nezbytné obnovit pozici koulí nebo je očistit, rozhodčí umístí posunuté koule do jejich původních pozic podle svých nejlepších schopností. Hráči jsou povinni akceptovat rozhodnutí rozhodčího o umístění.

1.9 Vnější rušení

Pokud se během strku vyskytne vnější rušení, které má vliv na výsledek tohoto strku, rozhodčí obnoví postavení koulí před strkem a strk se zopakuje. Pokud rušení nemělo vliv na strk, rozhodčí přenastaví zasažené koule a hra pokračuje. Pokud koule nelze nastavit do jejich původních pozic, situace se vyhodnotí jako pat.

1.10 Vyžádání rozhodnutí a pravidla protestu

Pokud má hráč pocit, že se rozhodčí dopustil chyby při rozhodování, může rozhodčího požádat, aby přehodnotil své rozhodnutí nebo nevyhlášení rozhodnutí, ale rozhodnutí rozhodčího jsou konečná. Přesto, pokud má hráč pocit, že rozhodčí neuplatňuje pravidla správně, může požádat o rozhodnutí stanovenou odvolací autoritu. Rozhodčí přerušuje hru, dokud odvolání probíhá (viz také část (d) pravidla **6.16 Nesportovní chování**). Fauly musejí být hlášeny bezprostředně (viz **6. Fauly**).

1.11 Odstoupení

Když hráč odstoupí, ztrácí zápas. Například, když hráč rozšroubuje své sešroubované hrací tágo v době, kdy je soupeř u stolu a během soupeřovy rozhodující hry v zápase, bude to pokládáno za odstoupení ze zápasu.

1.12 Pat

Pokud rozhodčí shledá, že není dosahováno žádného pokroku směrem k výsledku, vyhlásí své rozhodnutí a každý z hráčů dostane tři další náběhy u stolu. Pak, pokud rozhodčí usoudí, že stále nedošlo k pokroku, oznámí pat. Pokud souhlasí oba hráči, může být pat vyhlášen i bez odehrání tří dodatečných náběhů. Procedura pro pat je specifikována v pravidlech jednotlivých her.



2. Devítka

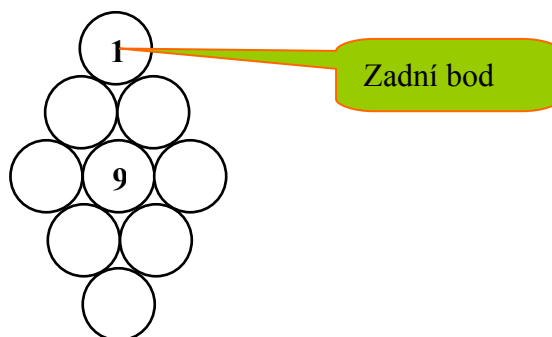
Devítka se hraje s devíti koulemi, číslovanými od jedné do devíti, a s bílou koulí. Koule se zahrávají ve vzestupném číselném pořadí. Hráč, který řádně potopí kouli č.9, vyhrává hru.

2.1 Stanovení prvního rozstřelu

Hráč, který vyhrál rozehrání, určí, kdo bude rozstřelovat pro první hru (viz 1.2 Rozehrání o pořadí). Standardním formátem je střídavý rozstřel, viz ovšem Směrnice 15, Následné rozstřely.

2.2 Stavění koulí pro devítku

Barevné koule se stavějí co nejtěsněji k sobě do podoby kosočtverce, s koulí č.1 na jeho vrcholu a na zadním bodu a s koulí č.9 ve středu kosočtverce. Ostatní koule v kosočtverci se umístí bez účelového nebo záměrného pořadí (viz Směrnice 4, Stavění / naklepání koulí).



2.3 Řádný rozstřel

Pro rozstřel platí následující pravidla:

- (a) rozehrává se z ruky v záhlaví,
- (b) pokud není potopena žádná koule, nejméně čtyři barevné musí narazit na jeden či více mantinelů, jinak rozstřel skončil faulem (viz Směrnice 17, Požadavky na otevírací rozstřel).

2.4 Druhý strk hry – push out (postrk)

Pokud během rozstřelu nedošlo k žádnému faulu, hráč na strku může zahrát „push out“ jako svůj strk. Tento svůj záměr musí sdělit rozhodčímu. Pak pro tento strk přestávají platit pravidla 6.2 Chybná první koule a 6.3 Bez mantinelu po kontaktu. Pokud při postrku nedojde k faulu, rozhodne soupeř, kdo bude pokračovat ve hře.

2.5 Pokračování ve hře

Když hráč řádně potopí při strku libovolnou kouli (s výjimkou push outu, viz 2.4 Druhý strk hry – push out), pokračuje na stole dalším strkem. Pokud řádně potopí kouli č.9 při libovolném strku (kromě push outu), vyhrává hru. Pokud hráč kouli nepotopí nebo fauluje, hra přechází na druhého hráče a pokud nedošlo k žádnému faulu, musí tento hráč hrát bílou z pozice, zanechané soupeřem.

2.6 Nastavování koulí



Pokud byla při faulu nebo pushoutu potopena nebo vyražena ze stolu koule č.9, vrátí se na stůl k zadnímu bodu (viz 1.4 – Nastavování koulí). Žádná jiná barevná koule se na stůl nevrací.

2.7 Běžné fauly

Pokud se hráč na strku dopustí běžného faulu, hra přechází na soupeře. Ten hraje z ruky a bílou může umístit kamkoliv na hrací plochu (viz 1.5 Hra z ruky). Za běžné jsou v devítce pokládány následující fauly:

6.1 Potopení nebo vyražení bílé ze stolu

6.2 Chybná první koule: první barevná koule, kterou kontaktuje bílá při každém strku, musí mít nejnižší číslo ze všech koulí, které zůstaly na stole

6.3 Bez mantinelu po kontaktu

6.4 Bez doteku nohy s podlahou

6.5 Vyražená koule ze stolu: z barevných koulí se na stůl vrací jen koule č.9

6.6 Dotek koule

6.7 Dvojdotek / spící koule

6.8 Prostrk

6.9 Koule v pohybu

6.10 Vadné umístění bílé

6.12 Tágo na stole

6.13 Hra mimo pořadí

6.15 Pomalá hra

2.8 Závažné fauly

Pro 6.14 Tři navazující fauly: trestem je ztráta rozehrané hry. Pro 6.16 Nesportovní chování: trest zvolí rozhodčí s ohledem na povahu přestupku.

2.9 Pat

Vznikne-li pat, rozstřel zopakuje hráč, který rozstřeloval původně (viz 1.12 Pat).



3. Osmička

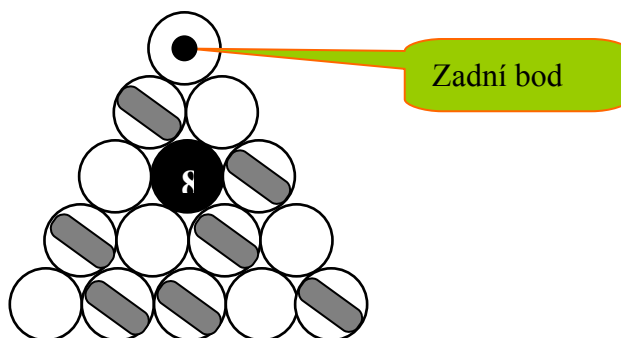
Osmička se hraje s patnácti číslovanými barevnými koulemi a s jednou bílou koulí. Skupina sedmi koulí, patřících hráči na strku (číslovaných od jedné do sedmi, případně od devíti do patnácti) musí být kompletně odehrána ze stolu před pokusem o výhru potopením koule č.8. Strky jsou hlášené.

3.1 Stanovení prvního rozstřelu

Hráč, který vyhrál rozehrání, určí, kdo má provést první rozstřel (viz 1.2 Rozehrání o pořadí). Standardním formátem je střídavý rozstřel, viz ovšem Směrnice 15, Následné rozstřely.

3.2 Stavění koulí pro osmičku

Patnáct barevných koulí se staví co nejtěsněji k sobě v trojúhelníku, s čelní koulí na zadním bodu a s koulí č.8 jako první, která leží přímo pod čelní koulí. Jedna z každé skupiny sedmi koulí obsadí dva spodní rohy trojúhelníku. Ostatní koule jsou do trojúhelníku umístěny bez účelového nebo záměrného rozmístění



3.3 Rozstřel

Pro rozstřel platí následující pravidla:

- (a) Bílá se rozehrává z ruky v záhlaví;
- (b) Nehlásí se žádná koule a bílá nemusí zasáhnout žádnou stanovenou barevnou koulí jako první;
- (c) Když rozstřelující hráč potopí kouli, aniž by fauloval, pokračuje na stole, přičemž stůl zůstává otevřený (viz 3.4 Otevřený stůl / výběr skupiny);
- (d) Pokud nebyla potopena žádná barevná koule, nejméně čtyři barevné musí narazit na jeden nebo více mantinelů; jinak jde o vadný rozstřel a střídající hráč má na výběr:
 - (1) akceptovat stůl v pozici,
 - (2) obnovit nastavení a provést nový rozstřel,
 - (3) obnovit nastavení pro rozstřel a dovolit chybujícímu hráči nový rozstřel;
- (e) Potopení koule č.8 při řádném rozstřelu není faulem. Pokud je koule č.8 potopena, rozstřelující hráč má na výběr:
 - (1) vrátit kouli č.8 k zadnímu bodu a akceptovat koule v pozici,
 - (2) provést nový rozstřel;



- (f) Pokud rozstřelující hráč potopí současně s koulí č.8 i bílou (viz definice **8.6 Potopení bílé**), má soupeř na výběr:
- (1) vrátit kouli č.8 k zadnímu bodu a rozehrát bílou z ruky v záhlaví,
 - (2) provést nový rozstřel;
- (g) Pokud je při rozstřelu některá z barevných koulí vyražena ze stolu, jde o faul. Takové koule zůstávají ze hry (s výjimkou koule č.8, která se vrací k zadnímu bodu). Střídající hráč má na výběr:
- (1) akceptovat pozici na stole,
 - (2) rozehrát bílou z ruky v záhlaví;
- (h) Pokud rozstřelující hráč fauluje výše neuvedeným způsobem, střídající hráč má na výběr:
- (1) akceptovat pozici na stole,
 - (2) rozehrát bílou z ruky v záhlaví.

3.4 Otevřený stůl / výběr skupiny

Před výběrem skupiny se stůl označuje jako otevřený a hráč na strku je povinen před každým strkem ohlásit zamýšlenou kouli. Pokud hráč tuto kouli řádně potopí, odpovídající skupina se stane jeho a soupeři je přidělena opačná skupina. Pokud hlášenou kouli nedokáže řádně potopit, stůl zůstává otevřený a hra přechází na soupeře. Při otevřeném stole může být jako první zasažena libovolná barevná koule s výjimkou koule č.8.

3.5 Pokračování hry

Hráč zůstává na strku tak dlouho, dokud pokračuje v řádném potápění hlášených koulí nebo dokud nevyhraje hru potopením koule č.8.

3.6 Povinně hlášené strky

Každý strk s výjimkou rozstřelu musí být hlášený, jak je vysvětleno v **1.6 Řádný hlášený strk**. Koule č.8 může být ohlášena teprve po vyklizení stolu od celé skupiny koulí hráče na strku. Hráč na strku smí ohlásit „jistotu“, v důsledku čehož po strku hra přechází na soupeře a koule, potopené při jistotě, zůstávají v kapsách (viz **8.17 Strk na jistotu**).

3.7 Nastavování koulí

Pokud je při rozstřelu koule č.8 potopena nebo vyražena ze stolu, je navrácena k zadnímu bodu nebo se koule nastaví pro nový rozstřel (viz **3.3 Rozstřel** a **1.4 Nastavování koulí**). Žádné jiné koule se na stůl nevracejí.

3.8 Ztráta hry

Hráč na strku ztrácí hru, když:

- (a) dopustí se faulu při potápění koule č.8,
- (b) potopí kouli č.8 dřív, než je uklizena celá jeho skupina,
- (c) potopí kouli č.8 do nehlášené kapsy,
- (d) vyrazí kouli č.8 ze stolu.

Tyto případy se nevztahují na rozstřel (viz **3.3 Rozstřel**).

3.9 Běžné fauly



Pokud se hráč na strku dopustí fauly, hra přechází na jeho soupeře. Střídající hráč rozehrává z ruky a bílou může umístit kamkoliv na hrací plochu (viz 1.5 Hra z ruky). Za běžné jsou při osmičce pokládány následující fauly:

6.1 Potopení nebo vyražení bílé ze stolu

6.2 Chybná první koule: první koule, kterou při strku kontaktuje bílá, musí patřit do skupiny hráče na strku s výjimkou případu, kdy je stůl otevřený (viz 3.4 Otevřený stůl / výběr skupiny).

6.3 Bez mantinelu po kontaktu

6.4 Bez doteku nohy s podlahou

6.5 Vyražená koule ze stolu (viz 3.7 Nastavení koulí)

6.6 Dotek koule

6.7 Dvojdotek / spící koule

6.8 Prostrk

6.9 Koule v pohybu

6.10 Vadné umístění bílé

6.11 Vadná hra ze záhlaví

6.12 Tágo na stole

6.13 Hra mimo pořadí

6.15 Pomalá hra

3.10 Závažné fauly

Fauly, vyjmenované pod 3.8 Ztráta hry jsou trestány ztrátou rozehrané hry. Pro 6.16 Nesportovní chování rozhodne rozhodčí s ohledem na povahu přestupku.

3.11 Pat

Vznikne-li pat (viz 1.12 Pat), rozstřel zopakuje hráč, který rozstřeloval původně.



4. Čtrnáctka

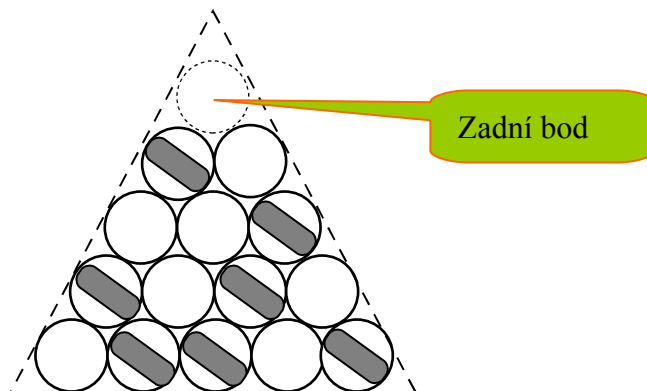
Čtrnáctka (straight pool), známá také jako 14.1 nekonečná (14.1 Continuous Pool), se hraje s patnácti barevnými a s bílou koulí. Každá koule, potopená při řádném hlášeném strku, se počítá za jeden bod a první hráč, který dosáhne požadovaného skóre, vyhrává zápas. Poté, co je potopeno čtrnáct koulí, jsou tyto koule přestavěny do trojúhelníku a hráč na strku pokračuje ve hře.

4.1 Rozehrání o rozstřel

Hráči rozehrávají pro stanovení, kdo bude první na strku (viz 1.2 Rozehrání o pořadí)

4.2 Stavění koulí pro čtrnáctku

Pro otevírací rozstřel se staví patnáct barevných do trojúhelníku s čelní koulí na zadním bodu. Při přestavění se čelní koule vynechá, takže se staví pouze čtrnáct koulí. Vyznačený obrys trojúhelníku se využívá pro stanovení, zda zamýšlená rozstřelová koule nezasahuje do oblasti pro stavění trojúhelníku.



4.3 Otevírací rozstřel

Pro otevírací rozstřel platí následující pravidla:

- (a) Bílá koule se rozehrává z ruky v záhlaví;
- (b) Pokud nebyla potopena hlášená koule, pak musí bílá a dvě barevné koule narazit na mantinel, jinak jde o foul při rozstřelu (viz 8.4 Hra na mantinel). Ten se trestá odečtením dvou bodů od skóre hráče na strku (viz 4.10 Faul při rozstřelu). Soupeř může akceptovat koule v pozici nebo si může vyžádat, aby hráč na strku opakoval otevírací rozstřel, dokud nesplní požadavky na otevírací rozstřel nebo dokud sám neakceptuje pozici na stole (viz 4.11 Závažné fauly).

4.4 Pokračování hry a výhra zápasu

Hráč zůstává na strku, dokud pokračuje v řádném potápění hlášených koulí nebo zvítězí v zápase dosažením požadovaného počtu bodů. Když je řádně potopeno čtrnáct koulí z nastavení, zápas se přeruší na dobu přestavění koulí.

4.5 Povinné hlášení koulí

Strky je nutno hlásit, jak je vysvětleno v 1.6 Řádný hlášený strk. Hráč na strku může ohlásit „jistotu“, v jejímž důsledku hra po skončení strku přejde na soupeře a všechny koule, potopené při jistotě, jsou vráceny k zadnímu bodu.



4.6 Nastavování koulí

Všechny koule, potopené při faulu nebo při jistotě, nebo potopené bez hlášené koule a také všechny koule, vyražené ze stolu, se vrací na stůl k zadnímu bodu (viz 1.4 Nastavování koulí). Má-li být vrácena na stůl patnáctá koule a čtrnáct koulí nebylo zasaženo, bude tato koule vrácena na čelní místo v trojúhelníku a rozhodčí může použít rámeček pro zajištění těsného nastavení.

4.7 Bodování

Hráč na strku získává jeden bod za řádně potopenou hlášenou kouli. Každá dodatečná koule, potopená při takovém strku, se počítá rovněž za jeden bod. Fauly jsou trestány odečítáním bodů od skóre chybujícího hráče. Skóre může nabýt záporné hodnoty v důsledku trestů za fauly.

4.8 Zvláštní situace při stavění koulí

Když bílá nebo patnáctá barevná koule překáží přestavění čtrnácti koulí, použijí se následující speciální pravidla. Koule překáží přestavění, pokud leží uvnitř nebo přesahuje obrys oblasti pro stavění trojúhelníku.

- (a) Je-li potopena patnáctá koule při strku, který potopil čtrnáctou kouli, je přestavěno všech patnáct koulí;
- (b) pokud přestavění překážejí obě koule, je přestavěno všech patnáct koulí a bílá se zahrává z ruky v záhlaví;
- (c) pokud přestavění překáží pouze barevná koule, je tato koule přemístěna na přední bod, případně na středový bod, pokud je přední bod blokován;
- (d) pokud přestavění překáží pouze bílá koule, je tato koule přemístěna následovně: nachází-li se barevná koule vně záhlaví nebo na přední čáře, zahrává se bílá z ruky v záhlaví; pokud se barevná koule nachází v záhlaví, bílá se přemístí na přední bod, případně na středový bod, pokud je přední bod blokován.

V těchto případech neexistují jakákoliv omezení, na kterou barevnou má hráč na strku hrát svůj první strk po přestavění koulí.

Bílá koule	V trojúhelníku	Mimo trojúhelník a mimo přední bod *	Na předním bodu *
15. koule			
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

Tab.1 Přehled pravidel pro situace při nastavení koulí pro čtrnáctku



4.9 Běžné fauly

Dopustí-li se hráč na strku běžného faulu, je mu odečten jeden bod ze skóre, koule jsou podle potřeby vráceny na stůl a hra přechází na soupeře. Bílá koule zůstává v pozici s výjimkami, uvedenými níže. Za běžné jsou pokládány následující fauly:

6.1 Potopení nebo vyražení bílé ze stolu: bílá se zahrává z ruky v záhlaví (viz 1.5 Hra z ruky)

6.3 Bez mantinelu po kontaktu

6.4 Bez doteku nohy s podlahou

6.5 Vyražená koule ze stolu: všechny vyražené koule se vracejí k zadnímu bodu

6.6 Dotek koule

6.7 Dvojdotek / spící koule

6.8 Prostrk

6.9 Koule v pohybu

6.10 Vadné umístění bílé

6.11 Vadná hra ze záhlaví: po faulu dle druhého paragrafu z 6.11 rozehrává soupeř bílou z ruky v záhlaví

6.12 Tágo na stole

6.13 Hra mimo pořadí

6.15 Pomalá hra

4.10 Faul rozstřelu

Faul rozstřelu se trestá ztrátou dvou bodů, jak je zmíněno v 4.3 Otevírací rozstřel, a také možným opakováním rozstřelu. Dojde-li souběžně jak k běžnému faulu i k faulu rozstřelu, je to pokládáno za faul rozstřelu.

4.11 Závažné fauly

Do pravidla 6.14 Navazující fauly se započítávají pouze běžné fauly, takže faul rozstřelu se nebere jako jeden ze tří faulů. Za třetí faul se odečte jeden bod jako obvykle, pak se odečte dalších patnáct bodů trestu a počítadlo faulů chybujícího hráče se vynuluje. Všech patnáct koulí se přenastaví a chybující hráč je povinen zahrát strk podle pravidel otevíracího rozstřelu.

Pro 6.16 Nespportovní chování rozhodne rozhodčí s ohledem na povahu přestupku.

4.12 Pat

V případě patu (viz 1.12 Pat) hráči provedou nové rozehraní o rozstřel, aby se určilo, kdo bude zahrávat otevírací rozstřel.



5. Black ball

Black ball se hraje s patnácti barevnými a jednou bílou koulí. Barevné se skládají ze dvou skupin po sedmi a z černé koule. Hráč nebo tým, který potopí svou skupinu barevných koulí a který řádně potopí černou, vyhrává hru. Strky nejsou hlášené.

5.1 Definice

Jako dodatek k definicím, uvedeným v kapitole 8 **Definice používané v pravidlech**, pro black ball se používají následující definice:

Volný strk (free shot)

Po vzniku faulu získává střídající hráč volný strk. Při volném strku neplatí pravidlo 6.2 **Chybná první koule** a hráč může hrát bílou v pozici nebo hrát z ruky v rozstřelovém poli.

Rozstřelové pole (balk)

Rozstřelové pole je obdélníková oblast stolu, která je ohraničena rozstřelovou čarou a třemi mantinely v čele stolu. Rozstřelová čára je rovnoběžná s předním rámem a vzdálená jednu pětinu z délky hrací plochy od předního mantinelu. Při využití všeobecných pravidel může být spojení „v záhlaví“ čteno jako „v rozstřelovém poli“.

Snookerování (snookered)

Hráč je zasnookerován, pokud bílá nemá žádnou přímou bezprostřední cestu pro zasažení alespoň části řádné cílové koule. Snooker musí být oznámen rozhodčím, aby se stal aktivním.

Koule ve hře (ball on)

Koule je ve hře, pokud je řádným cílem pro hráče na strku

5.2 Vybavení

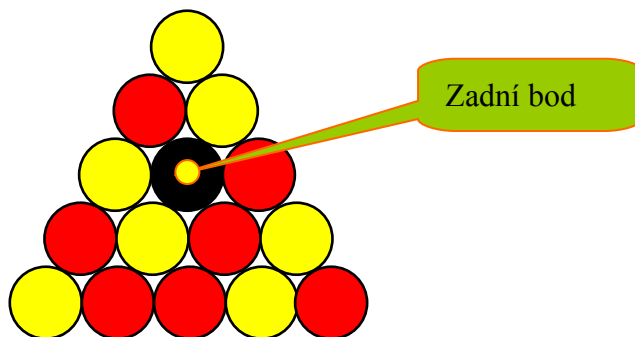
Patnáct barevných koulí obsahuje dvě skupiny po sedmi koulích, odlišených dvěma barvami nebo obvyklým typem číslovaných plných a půlených koulí (jedna až sedm a devět až patnáct tvoří dvě skupiny). Navíc je zde černá nebo také koule č.8. Zadní bod a rozstřelová čára by měly být vyznačeny.

5.3 Určení prvního rozstřelu

Hráč, který vyhraje rozehrání o rozstřel, má možnost určit, kdo bude provádět první rozstřel (viz 1.2 **Rozehrání o pořadí**). Obvyklým formátem je střídavý rozstřel (viz **Směrnice**)

5.4 Stavění koulí pro black ball

Koule se staví podle zobrazení s černou koulí na zadním bodu.





5.5 Rozstřel

Pro rozstřel platí následující pravidla:

- (a) Bílá koule se rozehrává z ruky v rozstřelovém poli.
- (b) Alespoň jedna koule musí být potopena nebo alespoň dvě barevné koule musí překročit středovou čáru, jinak došlo při rozstřelu k faultu.
- (c) Pokud při rozstřelu byla potopena černá koule, všechny koule jsou přenastaveny a stejný hráč rozstřeluje znovu. Prohřešky **6.1 Potopení nebo vyražení bílé ze stolu** a **6.5 Vyražená koule ze stolu** se neberou v úvahu při rozstřelu, v němž byla potopena černá koule.

5.6 Otevřený stůl / výběr skupiny

Stůl je pokládán za otevřený, dokud nedošlo k výběru skupin pro hráče. Stůl je otevřený po rozstřelu a otevřený zůstává, dokud hráč na strku nepotopí koule pouze z jedné skupiny při řádném strku, tj. nikoliv při rozstřelu ani při volném strku. Tato skupina je pak přiřazena hráči na strku a soupeř dostane přiřazenou opačnou skupinu.

5.7 Pokračování hry

Hráč na strku zůstává u stolu, dokud pokračuje v řádném potápění koulí nebo dokud stůl nedohraje. Když se mu nepodaří řádně potopit kouli, ale nedopustí se faultu, soupeř zahrává ze zanechané pozice.

5.8 Hra z ruky v rozstřelovém poli

Pokud hráč hraje bílou kouli z ruky, může ji rukou umístit kdekoliv v rozstřelovém poli. Hráč může pokračovat v umísťování koule rukou, dokud se nerozhodne ke strku. Nepožaduje se, aby bílá koule opustila rozstřelové pole před zasažením barevné.

5.9 Koule v doteku

Pokud se bílá koule dotýká barevné, hráč na strku nesmí hrát bílou směrem k této kouli. Předpokládá se, že hráč tuto kouli zasáhl, když hraje od ní, pokud jde o kouli ve hře (ball on).

5.10 Hra ze snookeru

Pokud je hráč snookerován, na jeho strk se neuplatňuje pravidlo **6.3 Bez mantinelu po kontaktu**.

5.11 Nastavování koulí

Barevné koule, vyražené ze stolu, se nastavují na podélnou čáru. Pokud má být nastaveno několik koulí, jsou nastavovány v následujícím pořadí: (1) černá koule, (2) koule ze skupiny soupeře nebo koule z červené, modré nebo jednobarevné, je-li stůl otevřený, (3) ostatní koule.

5.12 Pat

V případě patu v důsledku chybějícího pokroku směrem k rozhodnutí provede nový rozstřel hráč, který rozstřel provedl předtím. Pat nastane také tehdy, jestliže pozice neumožňuje žádný řádný strk.



5.13 Běžné fauly

Dopustí-li se hráč na strku faulu, hra přechází na soupeře. Střídající hráč má jeden volný strk (viz **Volný strk**) jako první strk svého náběhu.

V black ballu mohou nastat následující fauly:

- 6.1 Potopení nebo vyražení bílé ze stolu
- 6.2 Chybná první koule (neplatí pro volný strk)
- 6.3 Bez mantinelu po kontaktu
- 6.4 Bez doteku nohy s podlahou
- 6.5 Vyražená koule ze stolu
- 6.6 Dotek koule
- 6.7 Dvojdotek / spící koule
- 6.8 Prostrk
- 6.9 Koule v pohybu
- 6.10 Vadné umístění bílé
- 6.12 Tágo na stole
- 6.13 Hra mimo pořadí
- 6.15 Pomalá hra

V black ballu vedou na faul následující dodatečné situace:

5.13.1 Potopení soupeřovy koule: je faulem potopit soupeřovu kouli, není-li současně s tím potopena koule z vlastní skupiny.

5.13.2 Vadný stůl: je faulem hrát dřív, než byly nastaveny všechny koule, které měly být nastaveny.

5.13.3 Skok: způsobit, aby bílá koule přeskočila jinou kouli, je faul. (Pokud bílá koule opustí plochu stolu a mine barevnou, která by byla zasažena, pokud by bílá neopustila stůl při jinak identickém strku, je bílá koule posuzována, jako by onu barevnou kouli přeskočila).

5.14 Fauly se ztrátou hry

Hráč ztrácí hru, jestliže:

- (a) potopí černou kouli nedovoleným strkem;
- (b) potopí černou kouli strkem, který zanechá libovolnou kouli z jeho skupiny na stole;
- (c) záměrně poruší 6.2 Chybná první koule;
- (d) nepokusí se zasáhnout kouli ve hře.

6.16 Nesportovní chování se trestá ztrátou hry nebo jiným trestem v závislosti na povaze přestupku



6. Fauly

Následující akce představují fauly, pokud jsou obsaženy ve specifických pravidlech disciplíny, která se hraje. Pokud dojde v jednom strku k více faulům najednou, využije se pouze nejzávažnější z nich. Pokud faul není ohlášen dřív, než začne další strk, předpokládá se, že k faulu nedošlo.

6.1 Potopení nebo vyražení bílé ze stolu

Je-li bílá koule potopena nebo vyražena ze stolu, došlo k faulu. Viz **8.3 Potopené koule** a **8.5 Vyražení koule ze stolu**.

6.2 Chybná první koule

V disciplínách, které vyžadují, aby první zasaženou koulí byla určitá koule nebo jedna ze skupiny koulí, je faulem, pokud bílá zasáhne jako první jinou koulí.

6.3 Bez mantinelu po kontaktu

Pokud při strku nedojde k potopení žádné koule, bílá musí kontaktovat barevnou koulí a po tomto kontaktu musí alespoň jedna (bílá nebo jakákoliv barevná) narazit do mantinelu; jinak jde o faul (viz **8.4 Zásah mantinelu**).

6.4 Bez doteku nohy s podlahou

Pokud se hráč na strku nedotýká alespoň jednou nohou podlahy v okamžiku, kdy hlavička tága kontaktuje bílou koulí, jde o faul.

6.5 Vyražená koule ze stolu

Vyražení koule ze stolu se pokládá za faul. Zda bude taková koule nastavena na stůl, záleží na pravidlech disciplíny (viz **8.5 Vyražení koule ze stolu**).

6.6 Dotek koule

Faulem je dotek, pohyb nebo změna dráhy libovolné barevné koule s výjimkou normálního kontaktu mezi koulemi během strku. Faulem je dotek, pohyb nebo změna dráhy bílé koule s výjimkou hry z ruky nebo normálního kontaktu mezi koulemi během strku. Hráč na strku je zodpovědný za vybavení, které užívá u stolu a které může vyvolat takový faul, jako je křída, můstky, oblečení, vlasy, části vlastního těla, dále za bílou koulí, pokud hraje z ruky. Je-li takový faul nechtěný, jde o běžný faul, pokud však je záměrný, jde o **6.16 Nesportovní chování**.

6.7 Dvojdotek / spící koule

Pokud tágo při strku kontaktuje bílou koulí víc než jednou, jde o faul. Je-li bílá blízko barevné, ale nedotýká se jí, a hlavička tága je ještě na bílé, když ta kontaktuje barevnou koulí, jde o faul. Je-li bílá velmi blízko barevné a hráč jemně olízne tuto barevnou při strku, předpokládá se, že nedošlo k porušení prvního ustanovení tohoto paragrafu, i kdyby se tágo pravděpodobně dotýkalo bílé při kontaktu obou koulí.

Pokud však je bílá s barevnou v kontaktu na počátku strku, je povoleno hrát plně nebo částečně do této koule (s podmínkou, že tato barevná je řádným cílem v rámci pravidel hry). Pokud se



taková barevná rozběhne v důsledku tohoto strku, je chápána jako kontaktovaná bílou koulí. (I když je povoleno hrát proti dotýkající se nebo „spící“ kouli, musí se dbát o to, aby nedošlo k porušení pravidel z prvního odstavce, pokud se v blízkosti nacházejí další koule.

Předpokládá se, že bílá není v kontaktu s žádnou jinou koulí, pokud to neuznal rozhodčí nebo soupeř. Je v odpovědnosti hráče na strku, aby si takové uznání před strkem vyžádal. Hraní od spící koule nespĺňuje podmínku zásahu této koule, pokud to není uvedeno v pravidlech pro konkrétní disciplínu.

6.8 Prostrk

Za faul je pokládáno, pokud kontakt hlavičky tága s bílou koulí trvá déle než při normálních strcích.

6.9 Koule v pohybu

Za faul je pokládáno, když strk začne a některá koule ve hře se ještě pohybuje nebo točí.

6.10 Vadné umístění bílé

Pokud se rozehrává z ruky s omezením na záhlaví, je faulem zahrát bílou kouli z přední čáry nebo z místa mimo záhlaví. Není-li si hráč na strku jistý, zda byla bílá koule umístěna do záhlaví, může požádat rozhodčího o rozhodnutí.

(Pozn. překladatele: přední čára není součástí záhlaví)

6.11 Vadná hra ze záhlaví

Hraje-li se bílá koule z ruky v záhlaví a první koule, kterou bílá zasáhne, se nachází rovněž v záhlaví, je strk pokládán za faul, pokud ovšem bílá před zásahem nepřešla přes přední čáru. V případě záměrného zahrání takového faulu jde o nespportovní chování.

Bílá koule musí buď překročit přední čáru, nebo zasáhnout barevnou kouli, stojící mimo záhlaví, jinak jde o faul a bílou kouli rozehrává z ruky v záhlaví soupeř podle pravidel hrané disciplíny.

(Pozn. překladatele: přední čára není součástí záhlaví)

6.12 Tágo na stole

Pokud hráč na strku použije své tágo pro namíření strku tak, že ho položí na stůl, aniž by se ho dotýkal, jde o faul.

6.13 Hra mimo pořadí

Za běžný faul se pokládá neúmyslná hra mimo pořadí. Obvykle se pokračuje z pozice, která zůstala po mylném zahrání. V případě, že hráč zahrál záměrně mimo pořadí, mělo by to být pokládáno za **6.16 Nespportovní chování**.

6.14 Tři navazující fauly

Pokud hráč fauluje třikrát za sebou, aniž by mezitím provedl řádný strk, jde o závažný faul. V disciplínách, bodovaných po hrách jako je devítka, se fauly musejí odehrát ve stejné hře. Některé disciplíny jako je osmička toto pravidlo nezahrnují.

Rozhodčí musí varovat hráče, který se dvěma fauly přichází ke stolu, že má dva fauly. V opačném případě bude možný třetí faul pokládán pouze za druhý.



6.15 Pomalá hra

Pokud má rozhodčí pocit, že hráč hraje příliš pomalu, může doporučit hráči urychlení jeho hry. Pokud hráč nezrychlí, rozhodčí může pro tento zápas vyhlásit měření času strku, které se pak používá vůči oběma hráčům. Pokud hráč na strku překročí časový limit, stanovený pro turnaj, je ohlášen běžný faul a střídající hráč je odměněn v souladu s pravidly používanými pro hranou disciplinu (může být použito i pravidlo **6.16 Nesportovní chování**).

6.16 Nesportovní chování

Normální trest za nesportovní chování je stejný jako za závažné fauly, ale rozhodčí může vyhlásit trest podle vlastního posouzení přestupku. K možným trestům patří varování; potrestání běžným faulem, který se započte do třífaulového pravidla tam, kde je aplikováno; trest za závažný faul; ztráta hry, sady nebo zápasu; vyloučení ze soutěže s možným odebráním všech cen, trofejí a klasifikačních bodů. Nesportovní chování je každé záměrné jednání, které přináší znevažení sportu nebo které narušuje či mění hru do té míry, že nemůže být vedena řádně. Sem patří

- (a) rušení soupeře;
- (b) měnění polohy koulí při hře jinak než strkem;
- (c) záměrně podebraný strk (miscuing);
- (d) pokračování ve hře po ohlášení faulu nebo po ohlášeném přerušení hry;
- (e) cvičení hry během zápasu;
- (f) značkování stolu;
- (g) zdržování hry;
- (h) nevhodné použití vybavení.



7. Pravidla / směrnice pro soutěže vozíčkářů

7.1 Způsobilost hráče

Všichni hráči musejí mít zhoršenou pohybovou schopnost, vyžadující použití invalidního vozíku, jako je paraplegie, kvadruplegie, amputace nebo jiný viditelný handicap. V některých případech může být vyžadován lékařský posudek pro určení způsobilosti.

7.2 Prohřešky, vedoucí na foul

(a) Hráč na strku musí při provádění strku zůstat sedět (alespoň jedním bokem na sedadle nebo na polštáři sedadla). Pokud je použit polštář, musí zůstat plochý a pokrývat rovnoměrně sedadlo vozíku. Hráč nesmí překládat polštář na sedadle rozkročením nohou nebo protéz. Hráč na strku nesmí sedět na kole nebo na opěradle. Bod, kde hýždě hráče na strku spočívají na sedadle nebo polštáři, nesmí ležet výš než 27 palců / 68,5 cm od povrchu, po němž vozík pojíždí ve své normální pracovní pozici;

(b) Hráči nesmějí mít při hraní strku chodidlo/chodidla na podlaze. Hráči nesmějí při hraní strku používat nohy nebo protézy jako páku proti žádné součásti stolu nebo vozíku;

(c) Hráčům je povoleno užívání takových pomůcek, jako jsou nástavce tág, speciální můstky atd. Hráčům by nemělo být pomáháno přímo při strku (i když jiná osoba může držet můstek, nesmí ovšem pomáhat při strku do tága). Pokud hráč žádá o pomoc při pohybu kolem stolu, jiná osoba mu může pomoci, ale nesmí se dotýkat vozíku během strku.

Výše uvedené prohřešky se posuzují jako porušení bodu **6.16 Nesportovní chování** a budou zpravidla trestány následovně: 1.přestupek – hra z ruky pro soupeře kdekoliv na stole; 2.přestupek - ztráta rozehrané hry; 3.přestupek – ztráta zápasu. Rozhodčí může zvolit odlišný trest v závislosti na povaze přestupku.

7.3 Požadavky na vozík

No standing wheelchairs may be used in the standing position (Skládací vozík nesmí být použit ve složeném stavu ???). Vozík hráče by měl být čistý a v dobrém technickém stavu.



8. Definice používané v pravidlech

V těchto pravidlech se plošně používají následující definice:

8.1 Součásti stolu

Následující definice částí stolu se odvolávají na připojený diagram. Některé podrobnosti o přesných rozměrech a umístění jsou v předpisu WPA Equipment Specification (viz stránky WPA na www.wpa-pool.com pro aktuální informaci).

Stůl se dělí na rám, mantinely, hrací plochu a kapsy. Zadní konec stolu je místo pro počáteční umístění barevných koulí, přední konec je místem počáteční polohy bílé koule. Mezi předním rámem a přední čarou se nachází plocha záhlaví. Přední čára do záhlaví nepatří. Mantinely, potahy rámu, kapsy a jejich vložky jsou součástí rámu.

Na hrací ploše jsou čtyři čáry, jak ukazuje diagram:

- Podélná čára, procházející středem stolu,
- Přední čára, vymežující čtvrtinu stolu, blízkou přednímu rámu,
- Zadní čára, vymežující čtvrtinu stolu, blízkou zadnímu rámu,
- Středová čára mezi dvěma bočními kapsami.

Tyto čáry jsou vyznačeny pouze tak, jak je zmíněno níže.

Rám může mít vykládání nazývané diamanty či značky, které vyznačují čtvrtiny šířky a osminy délky stolu, měřené mezi nosy mantinelů (Poznámka překladatele: nosem mantinelu se rozumí jeho hrana, do níž narážejí koule při styku s mantinelem.)

Na hrací ploše, která představuje rovnou, sukнем potaženou část stolu, mohou být vyznačeny další prvky, užívané hranou disciplinou:

- Zadní bod v místě protnutí zadní a podélné čáry,
- Přední bod v místě protnutí přední a podélné čáry,
- Středový bod v místě protnutí středové a podélné čáry,
- Přední čára,
- Podélná čára mezi zadním bodem a zadním mantinelem,
- Trojúhelník, buď v obrysu nebo pomocí vymežovacích značek v závislosti na disciplině

8.2 Strk

Strk začíná, když hlavička tága kontaktuje bílou kouli v důsledku dopředného pohybu tága. Strk končí, když všechny koule ve hře ukončí pohyb včetně rotace. Strk je pokládán za řádný, jestliže se při něm hráč na strku nedopustil faulu.

8.3 Potopené koule

Koule je potopená, když spadne do kapsy pod hrací plochu nebo vstoupí do návratového zařízení stolu. Koule blízko okraje kapsy, částečně podepřená jinou koulí, se pokládá za potopenou, pokud by vyjmutí podepírající koule vedlo ke spadnutí koule do kapsy. Když se koule zastaví blízko okraje kapsy a zůstane zjevně bez pohybu po dobu pěti vteřin, nebude pokládána za potopenou, pokud tam později spadne sama od sebe. Bližší podrobnosti viz **1.7 Sednutí koulí**. Během této pětivteřinové doby by měl rozhodčí zajistit, aby nebyl zahrán další strk. Barevná koule, která se odrazí z kapsy zpět na hrací plochu, není potopenou koulí. Pokud bílá koule kontaktuje již potopenou kouli, bude pokládána za potopenou, ať se vrátí na stůl nebo ne.



Rozhodčí má vyjímat potopené koule z plných nebo téměř plných kapes, ale zodpovědností hráče na strku je sledovat, zda je tato povinnost plněna.

8.4 Hra na mantinel

Koule je zahrána na mantinel, pokud se ho nedotýkala na začátku strku a pak se ho dotkne. Koule, která se dotýká mantinelu před strkem (tzv. spí na mantinelu) není zahrána na tento mantinel, pokud jej neopustí a zase se na něj nevrátí. Koule, která byla potopena nebo vyražena ze stolu, je rovněž posuzována jako koule zahrána na mantinel. Koule není pokládána za spící na mantinelu, dokud tak není posouzena rozhodčím nebo soupeřem. Viz rovněž Směrnici **26 Hlášení spících koulí**.

8.5 Vyražení koule ze stolu

Koule je pokládána za vyraženou ze stolu, pokud skončí jinde než na hrací ploše, když nebyla potopena. Koule je rovněž pokládána za vyraženou ze stolu, i když se na hrací plochu vrátí po kontaktu s osvětlením, křídou a podobně nebo po kontaktu s hráčem. Koule, která kontaktuje vršek rámu, není pokládána za vyraženou, pokud se vrátí na hrací plochu nebo spadne do kapsy.

8.6 Scratch

(Poznámka překladatele: Pro strk, jímž je potopena bílá koule, používají originální pravidla výraz „scratch“. V češtině samostatný termín pro tuto událost nevznikl a překlad pracuje přímo s opisem „potopení bílé koule“.)

8.7 Bílá koule

Bílá koule je koule, kterou zasahuje hráč na počátku strku. Tato koule je tradičně bílá, ale může být značkována logem nebo body. V poolových kulečnických disciplínách oba hráči používají jedinou bílou kouli.

(Poznámka překladatele: v originálu je tato koule zásadně označována jako „cue ball“; obecně přijatelný český ekvivalent dosud nevznikl; termín „bílá koule“ je inspirován slovenským překladem pravidel. Vzhledem k tomu, že originální text pravidel nikde nepoužívá pojem „white ball“, nehrozí nebezpečí záměny pojmů).

8.8 Barevné koule

Barevné koule jsou zasahovány bílou koulí obvykle s úmyslem zahrát je do kapes. Koule jsou zpravidla číslovány od čísla jedna do čísla shodného s počtem koulí používaných v disciplíně. Barvy a značení barevných koulí jsou pokryty předpisem WPA Equipment Specifications.

(Poznámka překladatele: v originálu jsou tyto koule téměř bez výjimky označovány jako „object balls“; opět v důsledku neexistence lepšího českého ekvivalentu byl použit způsob označení těchto koulí podle slovenského překladu pravidel. Žádná terminologická kolize nehrozí. Výjimečně, pokud to srozumitelnost překladu vyžaduje, je pro „object ball“ použito českého spojení „cílová koule“.)

8.9 Sada



V některých utkáních může být zápas rozdělen do částí, zvaných sady a výhra určitého počtu sad podmiňuje výhru celého zápasu, přičemž určitý počet vyhraných bodů nebo her je požadován pro výhru v každé sadě.

8.10 Rámeček a trojúhelník

Rámečkem je rozuměno zařízení obvykle trojúhelníkového tvaru, používané pro uspořádání barevných koulí pro rozstřel na začátku hry. Trojúhelníkem se rozumí oblast na stole, vymezená pro stavění barevných koulí pro rozstřel.

(Poznámka překladatele: v originálu je 8.10 Rack věnován zejména víceznačnosti pojmu „rack“; český překlad se tomuto problému vyhýbá.)

8.11 Rozstřel

Rozstřel je otevírací strk zápasu nebo hry, v závislosti na disciplině. Dochází k němu, když jsou barevné koule postaveny pro zahájení hry a bílá se zahrává z ruky v záhlaví zpravidla s úmyslem rozbít zahajovací nastavení.

8.12 Náběh

Náběhem je rozuměno jedno střídání hráče u stolu. Začíná získáním práva na řádný strk a končí s koncem strku, když toto jeho právo přestane platit. V některých hrách může hráč nejít ke stolu za určité situace, kdy by hra na něj normálně přešla, a pak původní hráč zůstává u stolu a pokračuje v náběhu (např. při push-outu v devítce). Hráč, který právě hraje, se nazývá hráč na strku.

8.13 Poloha koulí

Poloha koule se stanoví jako průmět jejího středu svisle dolů na hrací plochu. O kouli se mluví jako o umístění na čáře nebo na bodu, když se její střed nachází přímo nad zmíněnou čárou nebo bodem.

8.14 Nastavení koulí

Některé disciplíny vyžadují, aby barevné koule byly umístěny na hrací plochu jinak než při zahajovacím nastavení. Potom se jim říká nastavené koule (viz [1.4 Nastavování koulí](#)).

8.15 Obnovení pozice

Pokud byla porušena pozice koulí, pravidla pro disciplínu mohou vyžadovat, aby byly přesunuty tam, kde byly. Rozhodčí vrátí koule do jejich původní pozice tak přesně, jak je to jen možné.

8.16 Skok

Skok je strk, při kterém bílá koule přejde nad mezilehlou překážkou jako například nad barevnou koulí nebo nad částí mantinelu. Zda je takový strk řádný, záleží na způsobu jeho provedení a na záměru hráče. Obvykle se skok hraje se zvednutým tágem do bílé koule shora proti hracímu povrchu, od nějž se pak koule odrazí.

8.17 Strk na jistotu



Strk se nazývá „jistota“, hraje-li se hlášená disciplína a hráč na strku ohlásí rozhodčímu nebo soupeři před strkem, že jistotu hraje. Náběh po skončení jistoty přechází na soupeře.

8.18 Smeknutí tága

Smeknutí se vyskytne, když hlavička tága sklouzne po bílé kouli v důsledku hraní v nadměrné vzdálenosti hlavičky od středu koule nebo nedostatku křídý na hlavičce tága. To je zpravidla spojeno s ostrým zvukem a viditelným setřením křídý z hlavičky. Ačkoliv některá smeknutí vyvolají kontakt boku tága s bílou koulí, pokud tento kontakt není jasně viditelný, předpokládá se, že k němu nedošlo. Podebraný strk, při němž hlavička tága kontaktuje hrací povrch a bílá současně s tím vyskočí nad sukno, je pokládán za smeknutí. Platí, že záměrné smeknutí tága podléhá pravidlu **6.16 Nesportovní chování**.



Popis poolového stolu

