

# KOMPLETNÉ PRAVIDLÁ PRE POOL BILIARD

Aktualizované vydanie schválené Slovenským biliardovým zväzom  
13.apríla 2004.

Originálny text bol prevzatý z „Standardized World Rules 1997“ <http://www.epbf.com/organ/rules>  
Spracoval **Roman Havier** - hlavný rozhodca Slovenského biliardového zväzu.

# 1. PRAVIDLÁ PRE TURNAJOVÚ HRU.

**Preambula:** Nasledujúce pravidlá sa vzťahujú na hru, spôsoby rátania a činnosť predstaviteľov počas turnajov, majstrovstiev, zápasov ligy všetkých úrovní a iných súťaží organizovaných SBiZ. Na nedostatky a princípy týchto pravidiel sa treba pozerieť ako na časť všeobecných pravidiel hry. Preto by sa mali čo najlepšie prispôbiť každej hre. Pre zjednodušenie boli v týchto pravidlách použité len mužské pronymá. Pravidlá sa však vzťahujú na všetkých hráčov a družstvá.

**1.1. Zodpovednosť hráča:** Do zodpovednosti hráča patrí poznať všetky pravidlá, zákonitosti a časový plán turnaja. Aj keby mali predstavitelia turnaja podniknúť maximálne úsilie na oboznámenie hráča so všetkými informáciami, zostáva v konečnom dôsledku všetka zodpovednosť na hráčovi (výnimka viď bod 2.16.). Hráč nemôže podať protest z dôvodu neobdržania informácie. Zodpovednosť, odhadnutie situácie a poznanie pravidiel je na hráčovi.

**1.2. Akceptovanie výbavy:** Hráči by sa mali uistiť, že sú gule a ostatná výbava štandardné a povolené. Pokiaľ hráč hru začal, nemôže už spochybňovať správnosť výbavy (okrem prípadu, ak aj protihráč a predstavitelia turnaja súhlasia).

**1.3. Používanie výstroja:** Hráči nesmú používať výstroj a pomôcky spôsobom odporujúcim ich normálnemu použitiu. Nádoba na púder, krieda atď. nemôžu byť používané na zväčšenie výšky pomocného tága, alebo vlastnej ruky. Nesmú byť použité viac ako 2 pomocné tága naraz, pričom tieto tága môžu podopierať len špicu tága. Gule nesmú byť používané na meranie akýchkoľvek vzdialeností (okrem zisťovania víťaza rozohry). Trojuholník môže používať len rozhodca a to na zistenie, či sa v trojuholníkovom poli nachádzajú gule.

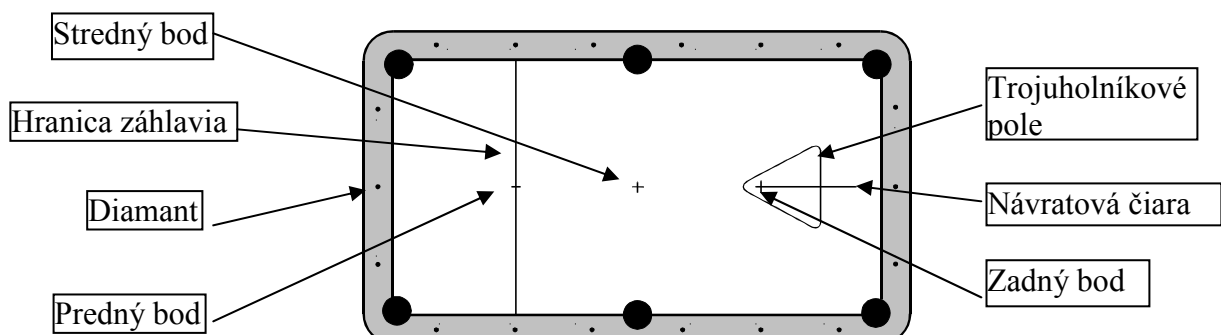
**1.4. Obmedzenie výstroja:** Hráči môžu používať kriedu, púder, pomocné tága a tága podľa vlastného výberu. Predstavitelia turnaja však môžu hráčom obmedziť použitie výstroja. Napríklad sa môže hráčom zakázať používať červenú kriedu na zelenom plátne, nadmerné používanie púdro, ak to vedie k znečisteniu gúl alebo plátna. Ďalej sa môže hráčovi zakázať používanie tak upraveného tága, ktoré by spôsobovalo hluk a rušilo ostatných hráčov.

*Predstaviteľom turnaja sa v zmysle tohto predpisu rozumie vedenie turnaja. Rozhodca môže obmedzovať výstroj len vtedy, až ho tým poverí vedúci turnaja.*

**1.5. Označenie stola:** Pri rozostavovaní gúl sa musí používať trojuholník, alebo kosoštvorec (hra č. 9). Pred každou súťažou sa musí každý stôl a na ňom používaný trojuholník označiť tak, aby bolo isté, ktorý ku ktorému patrí. Stôl musí byť označený jasne viditeľnou čiarou na týchto miestach:

- okolo rohov trojuholníka, aby bolo zaistené presné rozostavenie gúl,
- návratová čiara, na presné určenie polohy gúl vracajúcich sa do hry,
- hranica záhlavia, na presné určenie, či guľa leží alebo neleží v záhlaví.

Ďalej musia byť označené predný, stredný a zadný bod, buď znamienkom " + ", alebo štandardnými okrúhlymi terčikmi. V hrách, pri ktorých to nie je potrebné, nemusí byť označený stredný a predný bod.



- 1.6. Administratívne ustanovenia:** Vedenie turnaja si môže vyhradiť právo použiť pravidlá a vlastné predpisy pre jednotlivý turnaj, ako napr. druh odevu, spôsob platby štartovného, pružnosť časového plánu a predpisy pre dvojice.
- 1.7. Oneskorený začiatok:** Hráč musí byť pripravený k hre najneskôr do **15 min.** po jej začiatku, inak protihráč vyhráva bez boja. Začiatkom partie sa rozumie čas, kedy mala partia začať, alebo čas, na ktorý bol začiatok ohlásený - podľa toho, ktorý je neskôr.
- 1.8. Rozcvičovanie sa počas partie:** Počas partie nie je rozcvičovanie dovolené. Ak hráč zahrá úder, ktorý k partii nepatrí, je to foul.  
*Zákaz rozcvičovania sa vzťahuje aj na susediace stoly. Ak hráč, ktorý nemá partiu otvárať, zahrá cvičný úder - je to foul. Ak to isté spraví hráč, ktorý má partiu otvoriť, stráca právo rozstrelu a je to foul. Trest za nešportové správanie závisí od rozhodcu. Partia začína vyzvaním rozhodcu k rozohre. Ak sa hráč rozcvičuje napriek upozorneniu rozhodcu, je to nešportové správanie.*
- 1.9. Pomáhanie pri partii:** Hráčovi sa zakazuje počas hry žiadať od divákov radu, ako si naplánovať alebo vykonať úder. Pokiaľ si hráč o radu požiada a získa ju, prehráva hru. Tí diváci, ktorí sami hráčovi poradia, sa vykážu z hracej miestnosti.  
*Rada hráča z rovnakého družstva sa posudzuje tak, ako keby si hráč o radu požiadal a túto získal. V hre 14/1 sa toto namiesto prehrú potrestá, ako keby sa hráč dopustil úmyselného faulu. Divák, ktorý radí a sám je hráčom turnaja, bude vykázaný z hracej miestnosti a môže sa v nej zdržiavať len počas svojich vlastných zápasov.*
- 1.10. Neopustenie stola:** Ak hráč ukončí sériu, musí s hrou prestať. Ak hrá ďalej, prehráva hru (v hre 14/1 posúdime ako úmyselný foul). Toto pravidlo sa uplatní len vtedy, ak hráč podľa mienky rozhodcu úmyselne ignoruje výmenu poradia. Ak hráč zahrá po časovom faule, záleží na rozhodcovi či si myslí, že sa dalo úderu predísť.
- 1.11. Pomalá hra:** Keď hráč podľa mienky rozhodcu zdržiava turnaj alebo partiu neustálou pomalou hrou, môže ho rozhodca upozorniť a podľa vlastnej úvahy určiť limit s maximálnou dĺžkou **45 sekúnd** na 1 úder pre oboch hráčov. Ak hráč tento časový limit prekročí, je to foul a protihráč pokračuje v hre v súlade s pravidlami toho druhu hry, ktorý sa práve hrá. Ak treba, môže byť vedením turnaja časový limit určený pred začatím partie. Meranie času začína ukončením série protihráča a končí úderom hráča čiapočkou tága do gule. Čas, v ktorom sa pohybujú gule sa neráta. Ak má hráč voľnú guľu, meria sa čas od okamihu, kedy si mohol bielu guľu zobrať a zároveň sú všetky gule, ktoré bolo treba vrátiť do hry, vrátené. **10 s** pred uplynutím limitu by mal byť hráč upozornený slovom "TIME". Ak začne časomerač meranie neskôr, lebo bol nepozorný, môže hráč využiť oneskorený štart.  
*Pre určenie časového limitu sa doporučuje 35 sek. Časový limit sa môže určiť len na začiatku hry, pri hre 14/1 pri novom rozostavení trojuholníka. Hráč môže požiadať, aby rozhodca slovo "TIME" nehovoril. Vedenie turnaja môže vopred povoliť jednorázové predĺženie času na 1 úder v 1 hre, v hre 14/1 v 1 trojuholníku. V tomto prípade sa čas predlžuje o 25 s, ak hráč na rozhodcovo "TIME" odpovie "TIME". Počas hry v časovom limite musí rozhodca v prípade, že má mať hráč bielu guľu v ruke, túto mu dať do ruky. Neutrálne polozenie bielej na stôl rozhodcom je v tomto prípade neprípustné.*
- 1.12. Dočasne zastavená hra:** Ak hráč vykoná úder počas rozhodcom zastavenej hry, prehráva hru. Ohlásenie prerušenia hry sa v tomto prípade posudzuje ako dostatočné varovanie (viď bod 2.27.).
- 1.13. Time out:** Hráč si môže zobrať time out len vtedy, ak je na rade, alebo medzi sadami (ak sa hrá v sadoch). Počas time out by mal rozhodca položiť na stôl štítok. V tomto čase je zakázané rozcvičovanie na stole. Každý hráč má právo na time out v trvaní **5 min.** v 1 partii. Ak sa hrá na sady, môže si každý hráč zobrať time out v poslednej hre (v tretej sade pri hre "best of three" a v piatej sade pri hre "best of five"). Toto pravidlo pre poslednú sadu je nezávislé na tom, či si hráč už predtým time out vybral alebo nie.
- 1.14. Vzdanie partie:** Ak sa hráč vzdá, prehrá partiu. Rozobratie tága znamená, že sa hráč vzdal.  
*Rozobratie tága za účelom skoku je povolené. Ak sa tágo rozoberá za účelom výmeny homej časti, musí toto hráč ešte pred začatím výmeny oznámiť rozhodcovi. V opačnom prípade to znamená prehrú.*
- 1.15. Ohodnotenie prerušených partii:** Bodovanie hier, ktoré boli prerušené z nejakého dôvodu, ktorý je menovaný v týchto pravidlách, záleží na vedení turnaja.
- 1.16. Hra bez rozhodcu:** Ak nie je žiadny rozhodca k dispozícii, hra končí a čaká sa na náhradníka.

- 1.16.1. Fauly s bielou:** Pri hre bez rozhodcu nie je faulom, ak sa hráč dotkne farebnej gule, ktorá sa nachádza medzi ním a bielou guľou počas úderu. Ak k takejto neopatrnosti dôjde, mal by hráč predstaviteľovi turnaja dovoliť, aby farebné gule upravil do pôvodnej pozície. Ak to hráč nedovolí a ním odohraná guľa sa dotkla gule pohnutej nedovoleným spôsobom, alebo ak odohraná guľa príde do oblasti, kde predtým nedovolené pohnutá guľa ležala, je to faul. Tzn. ak toto nedopatrenie malo nejaký vplyv na úder, je to faul. V každom prípade musí byť k dispozícii vedúci turnaja, ktorý čo najskôr opraví polohu nesprávne pohnutých guľí, nie však skôr ako sa gule po údere zastavia. Faul je aj to, ak hráč zahrá úder predtým, ako predstaviteľ turnaja mohol nedopatrením pohnuté gule napraviť. Protihráč má možnosť voľby, či sa pohnuté gule vrátia do pôvodnej pozície, alebo zostanú v novej. Nedovolené dotknutie sa bielej je aj v hre bez rozhodcu faulom.
- 1.16.2. Fauly pri skokoch a massé:** V prípade, že sa pri skoku alebo massé pohne guľa, na ktorú sa nemalo hrať, pretože sa ju hráč pokúšal preskočiť alebo obísť - je to faul, pričom nezáleží na tom, či sa guľa pohla rukou tágom alebo pomocným tágom.
- 1.16.3. Názor tretieho:** Ak je už pred úderom pochybnosť o tom, či bude úder vykonaný správne, môže niektorý z hráčov zavolať niekoho z predstavenstva turnaja, alebo akúkoľvek tretiu osobu, ktorá má rozhodnúť, či bol úder správny alebo nie.
- 1.16.4. Vysvetlenie sporných situácií:** Keď dôjde medzi hráčmi k spornej situácii, rozhodne vedúci turnaja alebo jeho zástupca.
- 1.16.5. Súčasný náraz:** V prípade, že biela narazí do hranej farebnej gule približne v rovnakom časovom okamihu, ako do gule, do ktorej sa nemalo hrať, rozhoduje o správnosti úderu hráč, ktorý hral.
- 1.16.6. Rozostavenie guľí:** Pri rozostavovaní guľí musia byť tieto tak blízko pri sebe, ako je to len možné. Nie je nutné po nich nadmerne klopať. Lepšie je plátno prečistiť kefou, čím sa vyhladí.

## 2. POKYNY PRE ROZHODCOV.

- 2.1. Vedenie turnaja/rozhodca:** Pri turnajoch musí byť prítomný rozhodca.
- 2.2. Právomoci rozhodcu:** Rozhodca sa stará o poriadok a dodržiavanie pravidiel počas hry. Je kompletne zodpovedný za partiu, ktorú práve vedie. Je na rozhodcovi, či osloví predstaviteľov turnaja ohľadom interpretácie pravidiel, umiestňovania guľí atď. Avšak všetky rozhodnutia musí urobiť sám. Proti týmto rozhodnutiam sa môže hráč odvolať u predstaviteľov turnaja iba v prípade, ak si myslí, že rozhodca spravil chybu. Predstaviteľ môže potom rozhodnutie rozhodcu opraviť a teda ho prehlasovať.
- 2.3. Zodpovednosť rozhodcu:** Rozhodca je povinný odpovedať na všetky otázky hráča týkajúce sa hry, ako napr. či leží guľa v trojuholníkovom poli, alebo v záhlaví, aký je stav hry, koľko bodov ešte chýba k víťazstvu, či hrá protihráč istotu, či spravil faul, aké pravidlo bolo použité atď. Pokiaľ je potrebné vysvetlenie niektorého pravidla, rozhodca ho vysvetlí hráčovi ako vie, pričom však v prípade chybného vysvetlenia nie je hráč chránený proti pravidlám, ktoré sa používajú. Rozhodca nemôže v žiadnom prípade vyslovovať svoju subjektívnu mienku ako napr. či sa dá úder zahráť, či je táto kombinácia možná, či je plátno pomalé, alebo rýchle atď. Rozhodca musí zostať absolútne neutrálny.
- 2.4. Posledná turnajová právomoc:** Napriek tomu, že sa tieto pravidlá pokúšajú vysvetliť väčšinu herných situácií, mohla by sa vyskytnúť potreba správnej interpretácie a ich správneho použitia za nezvyčajných okolností. Jediné rozhodnutie vynesie potom vedúci turnaja podľa svojej mienky. To je potom konečné.

- 2.5. Uzatváranie stávok rozhodcom:** Rozhodcom sa prísne zakazuje uzatvárať akékoľvek stávky na hráčov, hru alebo turnaj. V prípade, že toto rozhodca, alebo predstaviteľ turnaja spraví, znamená to jeho okamžité odvolanie a odobratie všetkých finančných prostriedkov, ktoré mu boli za turnaj pridelené.
- 2.6. Pred hrou:** Ak je to potrebné, vyčistí rozhodca pred hrou plátno a gule. Presvedčí sa o tom, či je k dispozícii krieda a pomocné tágo. Pokiaľ je to potrebné, označí na stole body, záhlavie, návratovú čiaru a obrys trojuholníka perom.
- 2.7. Rozostavenie gúľ:** Rozhodca rozostaví gule tak, aby boli čo najbližšie k sebe, aby sa každá guľa dotýkala susednej. Malo by sa obmedziť klopanie po guliach. Je lepšie vyhladiť plátno kefou. Ak rozhodca gule rozostavil, nie je hráčovi dovolené upravovať po ňom rozostavenie.
- Hráčovi je dovolené, aby si rozostavenie pozrel. Ak rozostavenie zjavne nezodpovedá pravidlám (predná guľa sa po rozostavení zjavne odchýli, alebo guľa č. 1 nie je vpredu pri hre č. 9), môže hráč na toto rozhodcu upozorniť. Rozhodca potom svoje rozostavenie opraví. Ďalej sa pri rozostavení použije pravidlo 2,28.*
- 2.8. Hlásenie jamiek:** Pri hrách, v ktorých sa jamky hlásia, môže hráč hrať guľu podľa svojho výberu, ale predtým ako zahrá, musí nahlásiť jamku a guľu. Nemusí uvádzať detaily ako karamboláže, kombinácie, alebo mantinely. Hráčovi sa rátajú všetky navyše odohrané gule, ktoré odohral zároveň s nahlásenou. Ak rozhodca nesprávne nahlási úder, mal by ho hráč opraviť pred tým, ako úder vykoná. Pokiaľ z akéhokoľvek dôvodu dôjde k zlému nahláseniu a rozhodca je tej mienky, že sa hráč len zmýlil, posudzuje sa úder ako správny. Jasné údery sa hlásiť nemusia. Rozhodca musí každé hlásenie hráča nahlas potvrdiť.
- 2.9. Hlásenie faulu:** Rozhodca ohlásí faul hneď potom, ako ho hráč spravil. Upozorní protihráča, ktorý je na rade, že má "guľu v ruke", ak je to v súlade s danou hrou.
- Pokiaľ sa môže biela umiestniť hocikde na stole ("bal in hand"), dá rozhodca hráčovi bielu guľu do ruky. Rozhodca ohlásí faul v tom momente, kedy sa stal. Nie až vtedy, keď sú gule v pokoji. Ohlásenie faulu musí byť zreteľné, aby ho počul protihráč aj publikum.*
- 2.10. Súčasný náraz:** Ak rozhodca vidí, že biela guľa narazila v rovnakom okamihu do správnej aj nesprávnej gule a nemôže sa správne rozhodnúť, ktorá bola narazená ako prvá, rozhodne v prospech hráča, ktorý úder vykonal.
- 2.11. Vyprázdňovanie jamiek:** Ak sa hrá na stoloch bez automatického vracania gúľ, odstraňuje rozhodca gule z plných jamiek. Je však na zodpovednosti hráča, aby si na toto dával pozor, pretože nemá právo protestu, pokiaľ z plnej jamky z tohto dôvodu vyskočí guľa.
- Vyprázdňovanie jamiek sa zásadne nesmie robiť počas úderu. Aby hráč nebol vyvedený z rytmu, čaká rozhodca na hráčovo požiadanie o vyprázdnenie jamky.*
- 2.12. Čistenie gúľ:** Počas hry môže hráč požiadať rozhodcu o vyčistenie jednej alebo viacerých gúľ alebo stola. Miesta, z ktorých boli gule odobraté k čisteniu, sa označia.
- 2.13. Vracanie gúľ:** Gule sa vracajú do hry tak, aby ich číslo ukazovalo smerom hore.
- 2.14. Vyžiadanie informácie:** Ak nemal rozhodca pri možnom faule dobrý výhľad, potom môže rozhodnutie vyniesť podľa každého kritéria, ktoré považuje za správne.
- 2.15. Nesprávne používanie výstroja:** Rozhodca by mal pozorne sledovať, či hráč nepoužíva výstroj a pomôcky na niečo, na čo nie sú určené. Predstavitelia turnaja by mali hráčov pred takýmto konaním vystríhať. V zásade sa to netrestá, pretože rozhodca alebo predstavitelia turnaja musia zakročiť predtým ako k tomu dôjde. Ak by hráč takéto upozornenie ignoroval, môže rozhodca proti nemu zakročiť pre nešportové správanie sa (viď tiež bod 1.3. a 1.4.).
- 2.16. Záväzné varovania:** Rozhodca by mal využiť každú príležitosť varovať hráča, pokiaľ sa hráč chystá spraviť závažný faul (napr. tretí faul v poradí, požiadanie o radu, hranie po vyslovenom faule...). Ak rozhodca zabudne upozorniť hráča na to, že má už 2 fauly, berie sa to akoby mal hráč len 1 faul. Rozhodca musí hráča upozorniť aj na to, že guľa spí na mantineli. Inak sa táto situácia posudzuje, ako keby hráč túto guľu na mantinel zahral. Varovanie vyslovené počas úderu je neúčinné. Hráč musí mať dostatok času na reakciu na varovanie.

- 2.17. Opätovné polozenie gúl do pozície:** Ak je to nutné, vráti rozhodca pohnuté gule do pôvodnej pozície tak, ako je to najlepšie možné. Rozhodca môže v tomto prípade požiadať o radu. Aj rozhodcom pohnuté gule sa musia vrátiť do pôvodnej polohy.  
*Rozhodca môže požiadať o radu výhradne hráčov. Nikdy ju nesmie žiadať od divákov.*
- 2.18. Vonkajšie rušivé vplyvy:** Ak je hráčov úder ovplyvnený rušením z okolia, vráti rozhodca gule do pôvodnej pozície a úder sa opakuje. Ak sa už gule nedajú rozložiť do pôvodnej polohy, hra sa zopakuje, pričom začína ten hráč, ktorý začínal pokazenú hru.
- 2.19. Nesprávne pohnuté gule:** Každý hráč, ktorý podľa mienky rozhodcu naschvál nesprávne pohol guľami (prudké pohyby na plátne, tlačenie alebo posunutie stola...), prehráva hru alebo aj partiu. Rozhodnutie závisí od rozhodcu (viď nešportové správanie). Nie je na to potrebné predošlé varovanie rozhodcu.
- 2.20. Určenie prestrku:** Keď je vzdialenosť medzi bielou a farebnou guľou menšia ako veľkosť kriedy, vyžaduje sa od rozhodcu zvláštna pozornosť. V takejto situácii platí nasledovné pravidlo: ak biela pobežne za farebnou o viac ako polovicu priemeru gule, je to faul (iba ak rozhodca rozhodne, že sa jednalo o korektný úder).  
*Vzhľadom na to, že v horeuvedenej situácii je u dobrého hráča možné takéto úder vykonať správne, platí nasledovné pravidlo: ak biela pri údere predbehne farebnú guľu, alebo ide rovnakou rýchlosťou, je to vždy faul. Aj tahák, ktorý najskôr beží za guľou a až potom sa začne vracat', je faulom.*
- 2.21. Varovanie "mimo záhlavia":** Ak si hráč môže položiť bielu hocikde v záhlaví, musí ho rozhodca varovať, keď vidí, že chce hráč bielu odohrať z priestoru mimo záhlavia. Ak hráč napriek varovaniu zahrá z miesta mimo záhlavia, je to faul (viď špeciálne pravidlo ohľadom potrestania, viď aj bod 3.9.).
- 2.22. Miesto pre hráča:** Hráči sa musia zdržiavať počas hry len v priestore im vyhradenom, kým je protihráč pri stole. Ak chce hráč miesto hry opustiť, musí sa na to spýtať rozhodcu a vyčkať na jeho dovoľenie. Rozhodca má hráča upozorniť, aby nepotreboval veľa času a aby toto privilégium nezneužíval na provokovanie súpera.  
*Toto pravidlo je prídavkom k pravidlu o time out. Okrem svojho time out smie hráč opustiť miesto hry len v prípade nutnosti. V žiadnom prípade sa tým nesmie rušiť úder súpera. V ostatnom platia pravidlá 1.9. a 2.25.*
- 2.23. Zákaz rád z okolia:** Hráč nesmie brať vedome akékoľvek rady z okolia, iba ak je to výslovne dovoľené turnajovým pravidlom. Počas hry nesmie hráč ústne, alebo inak komunikovať s inými osobami, ako s predstaviteľmi turnaja a s protihráčom. Ak má hráč dovoľený dôvod pre rozprávanie (objednať si nápoj, alebo pomôcku), musí to spraviť pomocou predstaviteľa turnaja, alebo s jeho povolením a za pozorovania rozhodcu. Ak má rozhodca dôvod domnievať sa, že hráč vedome hľadá, alebo akceptuje podporu z okolia, musí podniknúť zodpovedajúce kroky pre nešportové správanie sa. Toto **neplatí** počas time out.
- 2.24. Rušenie a obťažovanie z okolia:** Ak divák, ktorý sám nie je hráčom turnaja ruší hráčov, môže rozhodca požadovať, aby opustil priestor (viď aj komentár k bodu 1.9.).
- 2.25. Pomalá hra:** (viď pravidlo 1.11.).
- 2.26. Protesty:** Hráč môže od rozhodcu chcieť vysvetliť niektoré pravidlo, alebo protestovať proti zlému rozhodnutiu. Toto hráč musí spraviť predtým, než zahrá nasledujúci úder, pretože v opačnom prípade nebude protest zobrať na vedomie. Ak si hráč myslí, že sa sporná situácia nedá vyriešiť preto, lebo rozhodca zle aplikuje pravidlo, musí rozhodca tento protest odovzdať vedúcemu turnaja. Rozhodnutie vedúceho turnaja je **konečné**. V každom prípade sa hra zastaví, kým sa spor nevyrieši. Hráč a rozhodca musia akceptovať zastavenie hry, keď protihráč protestuje. Ak hráč ignoruje protihráčov protest, môže to znamenať jeho diskvalifikáciu, alebo stratu partie.
- 2.27. Dočasne zastavená hra:** Rozhodca musí zastaviť partiu vždy vtedy, keď hráč podal protest, alebo ak si myslí, že pokračovanie hry nie je možné. Ak niektorý divák partiu ruší, môže sa táto zastaviť, kým divák neopustí miesto hry (viď aj bod 1.12.).
- 2.28. Nešportové správanie:** Rozhodca má právo a povinnosť zistiť, či žiadny hráč nepodniká také konanie, ktoré by podľa jeho mienky bolo nešportové, nepôsobí trápne, rušivo alebo škodlivo pre ostatných hráčov, predstaviteľov turnaja, hostí alebo šport

všeobecne. Rozhodca a aj iní predstavitelia turnaja majú právo každého hráča, ktorý sa nešportovo správa, s varovaním ale aj bez neho diskvalifikovať, alebo inak potrestať.

*Nešportové správanie je také správanie, ktoré znamená úmyselné obchádzanie pravidiel. Potrestanie sa má vykonať úmerne. Spravidla sa používa nasledovné stupňovanie: varovanie (výzva bez následkov), dôrazné varovanie (s prehranou hry, pri hre 14/1 hodnotíme ako úmyselný faul, v hre č. 8 a 9 tzn. stratu aj ďalšej hry, ak obaja hráči hrali už na guľu č. 8 alebo 9), v ťažkých prípadoch stratu celej partie, diskvalifikáciu. V ťažších prípadoch môže byť vyslovené hneď dôrazné varovanie bez predchádzajúceho varovania. Strata partie alebo diskvalifikácia sa musí konzultovať s vedením turnaja.*

## VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ POOLOVÝCH HIER.

Tieto všeobecné pravidlá sa vzťahujú na všetky pool biliardové hry, iba ak je v ich špeciálnych pravidlách uvedené inak.

1. **Stôl, guľa, výbava:** Všetky v týchto pravidlách popísané hry sú vytvorené pre stoly, guľe a výbavu, ktorá zodpovedá požiadavkám predpísaných v BCA Equipment Specifications.
2. **Rozostavenie guľ:** Pri rozostavení guľ sa musí použiť trojuholník. Predná guľa musí ležať na zadnom bode. Všetky ostatné musia ležať za prvou guľou a musia sa navzájom dotýkať.
3. **Úder do bielej guľe:** Správny úder vyžaduje, aby bola biela guľa zasiahnutá iba špičkou tága. Keď nie je táto podmienka splnená - je to faul. Akýkoľvek dotyk kostice s bielou guľou je faul.
4. **Neumiestnenie guľe do jamky:** Ak sa hráčovi nepodarí správnym úderom umiestniť guľu do jamky, končí svoju sériu a ku stolu ide súper.  
*To isté platí, ak sa nahlásená guľa umiestni do nesprávnej jamky, alebo ak sa umiestni farebná do jamky, keď hrá hráč istotu (hra č. 8 a 14/1). Hráč ide od stola aj vtedy, ak neumiestni žiadnu guľu do jamky a nezahrá faul.*
5. **Rozohra o rozstrel:** Rozohra sa používa na určenie, ktorý hráč má právo vykonať rozstrel. Obaja hráči by mali použiť guľe rovnakej veľkosti a hmotnosti (najlepšie 2 biele). Pri rozohre si hráč môže umiestniť guľu kdekoľvek v záhlaví, odohrať ju smerom k zadnému mantinelu; jeden na pravej a druhý na ľavej polovici stola. Ten hráč, ktorému guľa zastane bližšie k prednému mantinelu vyhráva rozohru. Hraná guľa sa musí dotknúť zadného mantinelu. Dotyk guľe predného mantinelu nie je podstatný. Rozohra je automaticky prehratá ak:
  1. guľa vybehne z polovice hráča;
  2. sa guľa nedotkne zadného mantinelu;
  3. sa guľa umiestni do jamky;
  4. guľa vyskočí zo stola;
  5. sa guľa dotkne pozdĺžneho mantinelu;
  6. sa guľa dotkne predného mantinelu viac, ako jeden krát;
  7. guľa zastane v rohovej jamke tak, že sa nedá zahrať rovnobežne s predným mantinelom.

Ak sa obaja hráči dopustia takejto chyby, alebo ak rozhodca nemôže rozhodnúť o tom, ktorá guľa je bližšie k prednému mantinelu, je rozohra neplatná a opakuje sa.

*Spravidla by mal súper vykonať úder predtým, ako sa guľa prvého hráča dotkne zadného mantinelu. V každom prípade by mal rozhodca dávať pozor, aby sa žiadny z hráčov nesnažil získať výhodu tým, že natáhuje úder. Pozor: guľa v rozohre sa nesmie odohrať z hranice záhlavia.*

6. **Otvárací rozstrel:** Rozstrel sa určí rozohrou, alebo žrebom. (Procedúra rozohry je požadovaná pri turnajoch a iných formálnych súťažiach). Hráč, ktorý vyhrá rozohru alebo žreb má možnosť rozstrelu, alebo jeho prenechanie súperovi.
7. **Biela guľa pri rozrazení:** Pri rozrazení si môže hráč umiestniť bielu guľu hocikde v záhlaví. Farebné guľe sú rozostavené v súlade so špecifickými pravidlami hry. Hra sa považuje za otvorenú, pokiaľ bola biela guľa zasiahnutá špičkou tága a prekročila hranicu záhlavia.
8. **Odklon bielej pri rozstrele:** Každý odklon alebo zastavenie bielej pri rozrazení sa hodnotí ako faul, pokiaľ sa to stane po opustení záhlavia a skôr ako zasiahne

rozostavené farebné gule. Protihráč si môže v tomto prípade vylepšiť pozíciu bielej v záhlaví, alebo nechať hrať zo záhlavia previnilého hráča (výnimka hra č. 9, bod 1.3.). Hráč musí byť varovaný, že druhý takýto prípad počas zápasu znamená prehru zápasu (viď pravidlo 28.).

**9. Vylepšenie pozície bielej v záhlaví:** Táto situácia sa vyskytuje v určitých hrách, kde je predpísaný rozstrel, alebo kde sa trestá umiestnenie bielej do jamky vylepšením pozície bielej kdekoľvek v záhlaví. Potom súper môže hrať hociktorú farebnú guľu, pokiaľ táto leží svojím ťažiskom na hranici záhlavia, alebo za ním v hracom poli. Nesmie zahrať na guľu, ktorej ťažisko sa nachádza v záhlaví, iba ak biela najskôr opustila záhlavie a potom sa od mantinelu vrátila nazad a trafí tam ležiacu farebnú guľu. Ťažisko gule (zjednodušene ten bod, ktorý sa dotýka hracej plochy) určuje, či sa guľa nachádza, alebo nenachádza v záhlaví. Ak prichádzajúci hráč z nepozornosti umiestni bielu guľu mimo záhlavia, rozhodca alebo súper musia informovať hráča na strku o nesprávnom umiestnení bielej gule skôr, než vykoná úder. Ak súper takto hráča na strku neupozornil pred úderom, je úder pokladaný za správny. Pokiaľ je hráč na strku upozornený na nesprávne postavenie, musí bielu guľu premiestniť. Keď hráč jasne umiestni bielu mimo záhlavie a zahrá bielu guľu, je to faul, ak to rozhodca alebo súper ohlási. Ak sa rozohráva z ruky v záhlaví, nie je biela guľa v hre pokiaľ hráč nezahrá bielu cez hranicu záhlavia úderom špičky tága. Bielou sa v záhlaví môže pohybovať rukou, tágom a pod. Akonáhle je biela guľa podľa horeuvedenej definície v hre, nemôže ju hráč viac ovplyvňovať, inak je to faul.

*Biela je v hre aj vtedy, akonáhle sa s ňou trafí farebná guľa, ktorá ležala mimo záhlavia, aj keď sa biela do záhlavia vrátila, alebo ho vôbec neopustila. Biela sa pred opustením záhlavia nesmie dotknúť mantinelu (viď bod 38.).*

**10. Gule umiestnené do jamiek:** Guľa sa hodnotí ako umiestnená do jamky, ak sa správnym úderom odohrá a spadne do jamky a tam aj zostane (guľa, ktorá prepadne košíkom na podlahu nie je pokladaná za guľu, ktorá nezostala v jamke). Guľa, ktorá z jamky vyskočí na stôl sa nepovažuje za umiestnenú.

*Guľa, ktorá vyskočí z inej jamky ako z tej, do ktorej bola odohraná, sa považuje za umiestnenú do jamky.*

**11. Poloha gule:** Poloha gule sa určuje podľa toho, kde sa nachádza jej ťažisko.

**12. Noha na podlahe:** Ak hráč odohrá guľu a nemá pritom minimálne jednu nohu na zemi - je to faul. Obutie musí byť normálne vo vzťahu k veľkosti, forme a druhu oblečenia.

*Visiaca šnúrka z topánky iste nie je dostatočným dotykom. Pevný kontakt so zemou obutou nohou je v okamihu úderu potrebný.*

**13. Úder s guľami v pohybe:** Ak sa farebné gule alebo biela pohybujú a hráč v tom momente zahrá, je to faul (točiaca sa guľa je tiež v pohybe).

**14. Ukončenie úderu:** Úder nie je ukončený (preto sa zatiaľ neráta), kým nie sú všetky gule v pokoji (točiaca sa guľa je tiež v pohybe).

**15. Definícia hranice záhlavia:** Záhlavie neobsahuje hranicu záhlavia. Preto sa smie hrať aj na takú guľu, ktorá sa svojím ťažiskom nachádza na hranici záhlavia, pokiaľ špecifické pravidlá hry vyžadujú, že hráč musí hrať na guľu za hranicou záhlavia. Práve preto sa môže biela, pokiaľ sa v záhlaví umiestňuje, položiť len pred hranicu záhlavia, nie na ňu.

**16. Všeobecné pravidlá, všetky fauly:** Aj keď sa trestanie faulov mení z jedného druhu hry k druhému, platí nasledovné pre všetky fauly:

1. hráč hru ukončí;
2. pri faule počas úderu sa úder pokladá za chybný a žiadne gule sa nerátajú v prospech hráča;
3. gule umiestnené faulom sa rozostavujú znova len vtedy, ak to vyžaduje pravidlo pre konkrétnu hru.

**17. Nesprávny dotyk na farebnú guľu:** Ak sa biela guľa dotkne ako prvej nesprávnej farebnej gule, je to faul. Odohranie bielej gule od farebnej sa ako zásah neráta (keď spia).

*Takéto odohranie znamená, že sa biela odohrá pod min. uhlom 90 stupňov od farebnej.*

**18. Správny úder:** Hráč musí odohrať bielu na správnu farebnú guľu a potom sa musí:

1. farebná guľa umiestniť do jamky, alebo
2. biela alebo nejaká farebná guľa dotknúť mantinelu, iba ak to špeciálne pravidlo upravuje inak (push out).

Ak tieto podmienky nie sú splnené - je to foul.

**19. Umiestnenie bielej gule do jamky:** Ak sa biela po údere umiestni do jamky, je to foul. Keď sa biela dotkne farebnej gule, ktorá bola už v jamke (ak je jamka plná) - je to foul.

*Ak sa biela odohrá do prázdnej jamky a sama sa opäť vráti na stôl - nie je to foul.*

**20. Fauly spôsobené dotknutím sa gúl:** Ak sa hráč dotkne gúl nachádzajúcich sa v hre, niečím iným okrem špičky tága (telom, odevom, kriedou, pomocným tágom, kosticou a pod.), je to foul pokiaľ je zápas riadený rozhodcom. Každá farebná guľa posunutá takýmto faulom musí byť čo najpresnejšie vrátená do pôvodnej polohy rozhodcom.

**21. Fauly počas vylepšovania pozície:** Dotknutie sa farebnej gule počas vylepšovania pozície bielej gule je foul.

**22. Fauly prestrčením:** Ak sa biela dotýka hranej farebnej gule, môže hráč v smere tejto farebnej zahrať len vtedy, ak ide o správny úder. Keď sa tágom dotkne bielej viackrát, alebo ak má biela kontakt s tágom ešte v čase, kedy biela zasiahne farebnú guľu - je to foul (viď bod 2.20., ako sa tento druh úderu posudzuje). Ak sa v blízkosti vyskytuje ešte tretia guľa, malo by sa postupovať opatrne tak, aby nedošlo k faulu podľa prvého dielu tohto pravidla.

*Ak biela leží tesne (spi) vedľa viacerých gúl, je dovolené zahrať na tesne ležiacu (spiacu) guľu z boku. Úder v smere týchto gúl je zásadne foul. Úder na jedinú tesne ležiacu guľu pri bielej je dovolený. Pre určovanie tesne ležiacich gúl platí pravidlo 2.20.*

**23. Fauly posúvaním:** Keď sa špička tága dotýka bielej dlhšie ako to zodpovedá úderu, je to foul.

**24. Fauly vyplývajúce zo zodpovednosti hráča:** Hráč je zodpovedný za kriedu, pomocné tág, brúsku tága a ostatné predmety, ktoré si prinesie a používa pri stole. Ak napr. zhodí nástavec z pomocného tága, alebo mu spadne krieda, previní sa faulom, keď sa takýto predmet dotkne hociktorej gule v hre (prípadne len bielej gule, ak nie je pri stole rozhodca).

**25. Nesprávne podvihnutie bielej:** Za foul sa pokladá, ak hráč zasiahne bielu guľu pod jej stredom a zámerne spôsobí, že guľa vyskočí nad plochu stola v snahe preskočiť prekážajúcu farebnú. Takýto skok môže príležitostne nastať nechtiac a takéto skoky nie sú pokladané za fauly. Môže tiež ísť o fauly v dôsledku kontaktu iných častí tága s guľou behom úderu.

**26. Skoky:** Ak to špeciálnym pravidlom nie je upravené inak, je skákanie podvihnutým tágom povolené. Akékoľvek skĺznutie tága po bielej je foul.

*Skok je vtedy správny, ak sa zahrá s viditeľne podvihnutým tágom nad stred bielej gule a nevznikli žiadne iné dôvody pre foul.*

**27. Gule vyskočené zo stola:** Gule, ktoré zstanú mimo hracej plochy (na mantineli, hrane stola, na zemi) sa posudzujú ako gule vyskočené zo stola. Gule, ktoré vyskočia z hracej plochy na mantinel a sami sa vrátia nazad a ničoho sa pritom nedotknú, čo k stolu nepatrí sa **neposudzujú** ako vyskočené zo stola. Stôl pozostáva z dielov, ktoré sú k nemu pevne pripojené (gule, ktoré sa dotkli pri výskoku napr. lampy alebo kriedy, sa posudzujú ako z hracej plochy vyskočené, aj keď sa na stôl vrátia). Vo všetkých druhoch hier je foul, ak nejaká guľa vyskočí zo stola. Všetky farebné gule, ktoré zo stola vyskočili, sa znova rozostavia (okrem hry č.8 a 9), avšak až vtedy, keď ostatné gule zstanú. Pre navrátenie vyskočenej bielej do hry pozri pravidlá pre jednotlivé druhy hier.

**28. Tresty za úmyselné fauly:** Bielej gule sa hráč nesmie dotknúť ničím iným, ako špičkou tága. Takýto kontakt sa podľa pravidla 20. posudzuje ako foul a rozhodca môže, ak je presvedčený, že takýto dotyk bol zámerný, hráča jeden krát **v zápase** varovať, že druhý takýto zámerný dotyk behom tohto zápasu znamená stratu zápasu. Keď dôjde k druhému porušeniu, musí byť zápas ukončený v neprospech previnilého hráča.

**29. Hranica jedného faulu:** Keď to špeciálne pravidlo nepredpisuje inak, je hráčovi vymeraný iba jeden foul v jednom nábehu. Ak môže byť použitých viac trestov, je použitý trest s najvyššou sadzbou.

**30. Gule, ktoré sa samé pohybujú:** Ak sa guľa na mieste otáča, alebo sa iným spôsobom pohybuje, zostane táto guľa v pozícii, ktorú týmto pohybom obdrží a hra pokračuje. Guľa, ktorá leží v blízkosti jamky a sama od seba do nej spadne potom, čo ležala pokojne najmenej **5 sekúnd**, vráti sa naspäť na miesto, z ktorého spadla. Ak farebná guľa sama od seba spadne do jamky počas odohrania bielej hráčom jej smerom tak, že ju hráč z tohto dôvodu nemohol trafiť, postavia sa obe gule do svojej pôvodnej polohy a hráč úder znova opakuje. Ostatné farebné, ktoré sa pri tomto údere pohli sa tiež vrátia do pôvodnej polohy skôr, ako sa vykoná nový úder.

*Tento prípad sa posudzuje ako vonkajší vplyv (viď komentár k bodu 2.18.).*

**31. Navrátenie gúľ do hry:** Ak si to špeciálne pravidlá vyžadujú, vrátia sa potrebné gule po skončení úderu na návratovú čiaru. Keď sa jedná o jednu guľu, vráti sa na zadný bod. Keď sa jedná o viac gúľ, vracajú sa na návratovú čiaru v číselnom poradí - prvá na zadný bod a ostatné za ňou smerom k zadnému mantinelu. Ak nie je návratová čiara voľná, potom sa tieto gule vracajú na myslené predĺženie návratovej čiary medzi stredný a zadný bod, čo najbližšie k zadnému bodu. Farebná sa na návratovú čiaru ukladá čo najtesnejšie k zadnému bodu bez premiestňovania prekážajúcich gúľ. Vrátené gule by sa mali umiestňovať čo najbližšie k sebe alebo uspať (podľa úsudku rozhodcu) s prekážajúcimi guľami, s výnimkou keď prekážajúca je biela. Gule umiestňované voči bielej budú umiestnené čo najbližšie, nie však uspané.

**32. Zaseknuté gule:** Ak sa dve alebo viac gúľ zaseknú v ústí jamky tak, že jedna alebo viac ich visí vo vzduchu, potom musí rozhodca polohu gúľ pozrieť zhora. Každá guľa, ktorá podľa jeho mienky spadá priamo do otvoru, sa počíta za umiestnenú a každá, ktorá by skončila na hracej ploche je v hre. Gule sa potom rozostavia podľa názoru rozhodcu a hra pokračuje podľa príslušných pravidiel.

**33. Dodatočne umiestnená guľa:** Ak hráč uskutoční správny úder započítaný do hodnotenia, pri ktorom spadne 1 alebo viac gúľ okrem nahlásenej, potom sa tieto dodatočne umiestnené farebné počítajú podľa pravidiel práve prebiehajúcej hry.

**34. Vonkajšie rušenie:** Ak sa v priebehu hry nezúčastnená tretia osoba dotkne gúľ, alebo narazí do hráča tak, že sa tým priamo ovplyvní hra, potom sa gule ihneď po vyrušení položia čo najlepšie do pôvodnej polohy, hra pokračuje ďalej, ako keby k situácii nedošlo. Pri hre s rozhodcom premiestni pohnuté gule rozhodca. Toto pravidlo sa vzťahuje i na rušenie v dôsledku "vyššej moci", ako je napr.: zemetrasenie, víchrica, pád lampy, výpadok elektrického prúdu a pod. Ak sa gule nedajú vrátiť do pôvodnej polohy, potom sa hra zaháji opäť, pričom začína ten, kto ju pôvodne začal. Toto pravidlo sa nevzťahuje na hru 14/1. Súčasná hra sa preruší a postaví sa úplne nový trojuholník. Je potrebné naplniť všetky požiadavky otvorenia hry (hráči opäť rozohrávajú alebo žrebujú). Započítavanie bodov pokračuje s tým výsledkom, aký bol v čase rušenia.

**35. Právo rozstrelu:** V zápase, ktorý sa skladá z krátkych hier začínajúcich rozstrelom, víťaz predchádzajúcej hry vykoná rozstrel nasledujúcej. Pred každým turnajom môže vedenie turnaja vyhlásiť nasledovné možnosti:

1. hráči rozstreľujú striedavo,
2. právo rozstrelu má ten, kto predchádzajúcu hru prehral,
3. právo rozstrelu má ten hráč, ktorý má menej bodov.

*Právo rozstrelu môže hráč prenechať súperovi.*

**36. Hra v nábehoch:** Počas jednej hry sa hráči pri stole striedajú vo svojich nábehoch (sériách). Nábeh je ukončený vtedy, ak sa hráčovi nepodarí umiestniť guľu do jamky, alebo sa dopustí faulu. Keď nábeh skončí bez faulu, protivráč akceptuje polohu gúľ tak, ako ju hráč zanechal.

**37. Farebná guľa spiaca na mantineli, alebo na bielej guli:** Toto pravidlo sa vzťahuje na každý úder, pri ktorom má biela najskôr dotyk s farebnou, ktorá leží tesne (spí) na mantineli, alebo na samotnej bielej. Potom, čo sa biela dotkne spiacej gule, musí sa byť:

1. niektorá guľa umiestniť do jamky, alebo

2. biela dotknúť mantinelu, alebo
3. farebná dotknúť inej mantinelu, ako toho, pri ktorom leží, alebo
4. iná farebná dotknúť mantinelu, na ktorom neležala tesne.

Nesplnenie aspoň jednej z týchto podmienok je faul (hra č. 14/1 vyžaduje dodatočné podmienky pre toto pravidlo; vid' konkrétne pravidlá hry).

*Spiaca guľa znamená, že má stály dotyk s inou guľou alebo mantinelom. Stôl má 4 mantinely. Pozdĺžny mantinel sa nedelí stredovou jamkou. Ak sa spiaca guľa na mantineli dotkla inej gule, je to správny úder, ak sa táto guľa vráti nazad a znova sa dotkne mantinelu, na ktorom spala. Keď rozhodca, alebo súper neoznami pred úderom, že guľa spí na mantineli - posudzuje sa akoby tak neležala.*

- 38. Hra zo záhlavia:** Ak hráč hrá bielu guľu zo záhlavia, musí sa táto dostať mimo záhlavia predtým, ako sa dotkne niektorého mantinelu alebo farebnej. Keď hráč túto podmienku nesplní - dopustí sa faulu keď riadi zápas rozhodca. V prípade hry bez rozhodcu má súper možnosť oznámiť faul alebo požadovať, aby previnilý hráč rozohral znovu s guľami vrátenými do pozície pred strkom (a bez využitia sankcie). **Výnimka:** ak sa farebná nachádza na hranici záhlavia, alebo v jeho blízkosti (a môžeme teda na ňu hrať), nemusí biela opustiť záhlavie - takýto úder je správny. Ak sa rozohráva guľa z ruky v záhlaví a hráč sa pokúsi zahrať správny úder, ale biela nešťastne zasiahne farebnú v záhlaví a potom biela opustí záhlavie, ide o faul. Keď pri rovnakom rozohraní biela neopustí záhlavie, striedajúci hráč má možnosť ohlásiť faul a sám rozohrať z ruky na celom stole, alebo po vrátení guľí do pôvodnej polohy žiadať od previnilého hráča zopakovať úder. Ak sa hráč dotkne farebnej v záhlaví nárokom, posudzujeme to za nešportové správanie sa.
- 39. Fauly s bielou guľou v ruke:** Počas vylepšovania pozície bielej sa jej môže hráč dotýkať rukou, alebo hociktorou časťou tága (aj špičkou). Keď pri posúvaní bielej gule dôjde k pohybu vpred, vznikne faul, pokiaľ nejde o správny úder.  
*V protiklade k bodom 7. až 9. sa v tomto bode hovorí o vylepšovaní pozície bielej na celom stole a nielen v záhlaví. Kedy sa biela dostala do pozície - záleží od rozhodcu. Pri posudzovaní tejto situácie by sa mal rozhodca riadiť postojom hráča.*
- 40. Rušenie:** Keď hráč, ktorý nie je pri stole, ruší druhého hráča, alebo odvádza jeho pozornosť, je to faul. Ak hráč poruší poradie v hre alebo zahrá ľubovoľnú guľu mimo svoj nábeh, je to hodnotené ako rušenie.
- 41. Pomôcky:** Hráčom sa zakazuje používať gule, trojuholník alebo akýkoľvek iný predmet na meranie šírky na zistenie, či nejaká guľa môže prejsť medzerou a pod. Na to sa smie použiť len tágo, ak ho hráč drží v ruke. Inak sa dopustí faulu alebo nešportového správania sa. Meranie pomocou gule je zakázané aj rozhodcovi. Výnimkou je vyhodnotenie rozohry.
- 42. Nesprávne označovanie:** Keď si hráč nárokom stôl akokoľvek označuje za účelom spresniť úder, je to faul (navlhčenie plátna, umiestnenie kriedy na mantineli a pod.). Ak hráč takéto označenie pred úderom odstráni - nie je to faul.

## PRAVIDLÁ HRY č. 8

S výnimkou priameho rozporu s týmito dodatkovými pravidlami platia Všeobecné pravidlá pre poolové hry.

1. **Cieľ hry:** Hra č. 8 je hlásená. Hrá sa s 15 farebnými očíslovanými guľami a 1 bielou. Jeden hráč musí hrať gule skupiny 1 - 7 (plné), súper musí hrať na gule skupiny 9 - 15 (polovičné). Hráč, ktorý správne umiestni gule svojej skupiny do jamiek a potom osmičku - **zvíťazil**.
2. **Hlásenie:** Jasnú guľu a jamku sa hlásiť nemusia. Protihráč má právo spýtať sa, ktorá guľa sa kam hrá, ak si týmto nie je istý. Údery cez mantinel a kombinácie sa neposudzujú za jasné a mali by sa nahlásiť. Každá guľa umiestnená pri faule zostáva v jamke bez ohľadu na to či patrí hráčovi alebo súperovi. Pri nahlasovaní nie je nutné hovoriť detaily, ako počet mantinelov, karamboláž. Pri rozrazení sa hlásiť nemusí. Hráč ostáva pri stole, ak mu pri rozrazení spadne 1 alebo viac gúľ.
3. **Rozostavenie gúľ:** Gule sa musia rozostavovať do trojuholníka, pričom predná guľa je na zadnom bode, guľa č. 8 v strede a v zadných rohoch trojuholníka je plná a polovičná guľa.  
*Na jednej strane trojuholníka môže ležať aj 5 gúľ rovnakej skupiny.*
4. **Rozstrel:** Víťaz rozohry má právo otvoriť hru
5. **Fauly pri skokoch a zbodnutých strkoch:** Vzhľadom k tomu, že pravidlo „fauly bielej guľe“ je pravidlom hry ktorú neriadi rozhodca, mal by si byť hráč vedomý, že bude predpokladaný faul, keď behom pokusu o skok, oblúk ponad alebo okolo prekážajúcej guľe, ktorá nie je legálna farebná guľa, sa táto pohne. Je jedno či sa guľa pohla rukou, tágom,...
6. **Správne rozrazenie:** Aby bolo rozrazenie správne, musí sa buď umiestniť aspoň 1 farebná guľa do jamky, alebo sa musia najmenej 4 farebné gule dotknúť mantinelov. Ak sa nesplní aspoň jedna z týchto podmienok, môže protihráč prevziať pozíciu a pokračovať v hre, alebo dať gule znova postaviť, vykonať rozrazenie, alebo toto prenechať súperovi.  
*Nesprávne rozrazenie je faul. Ak pri nesprávnom rozrazení spadne biela, môže hráč prevziať pozíciu s vylepšením bielej v záhlaví, alebo dať gule znova postaviť a vykonať rozstrel, alebo toto prenechať súperovi. V každom prípade určuje protihráč ako sa bude hrať ďalej.*
7. **Biela spadne pri správnom rozrazení:** Ak pri správnom rozrazení spadne biela, ostanú všetky umiestnené gule v jamkách (výnimka guľa č. 8 pravidlo 9.), hráč má faul a stôl je otvorený. Súper má výhodu vylepšenia pozície bielej v záhlaví, nesmie však hrať na guľu v záhlaví, iba ak biela opustí najskôr záhlavie.  
*To isté platí, ak biela opustí stôl. Pre vylepšovanie pozície bielej platí bod 9 Všeobecných pravidiel.*
8. **Farebná guľa vyskočí pri rozrazení zo stola:** Ak pri rozrazení vyskočí farebná guľa zo stola, je to faul a protihráč môže prevziať pozíciu gúľ a hrať ďalej, alebo si položiť bielu kdekoľvek v záhlaví.
9. **Osmička spadne pri rozrazení:** Ak spadne osmička pri rozrazení, môže hráč, ktorý rozrážal požadovať, aby bol trojuholník znova postavený, alebo aby sa postavila iba osmička na stôl. Ak pri rozrazení spadne aj osmička aj biela, môže dať protihráč znova postaviť gule, alebo len osmičku a hrať zo záhlavia.  
*Ak pri rozrazení spadne osmička bez faulu, je hráč, ktorý rozrážal, oprávnený pokračovať v hre.*
10. **Otvorený stôl:** Stôl je otvorený, ak nie sú pridelené farebné skupiny gúľ hráčom. **Pozor:** po rozrazení je stôl vždy otvorený. Kým je stôl otvorený, je dovolené umiestniť plnú guľu pomocou polovičnej a naopak. Takúto kombináciu môžeme zahrať aj cez osmičku. Keď je osmička tá guľa, do ktorej sa zahrlo ako do prvej aj keď sa pritom polovičná alebo plná guľa umiestni do jamky, končí hráč týmto svoj nábeh. Všetky umiestnené gule ostávajú v jamkách. Ten hráč, ktorý je potom na rade, si môže vyberať

farebnú skupinu. Pri otvorenom stole zostávajú všetky nesprávne umiestnené gule v jamkách.

*Výber znamená otvorený stôl. Ak hráč nemá možnosť určiť gule svojej skupiny, t.j. umiestniť aspoň 1 guľu svojej skupiny do jamky, platí to ako patová situácia a postupuje sa podľa pravidla 21 (napr. ak boli zrazené všetky gule jednej skupiny, bez toho, aby bolo určené komu patria).*

- 11. Voľba skupiny:** Voľba skupiny nie je po rozrazení nikdy určená. Skupina je určená vtedy, keď hráč zahrá nahlásenú guľu po rozrazení do jamky. Kombinačné údery sú na určenie skupiny prípustné. Úder istoty neurčuje nikdy skupinu.
- 12. Správny úder:** Pri všetkých úderoch (okrem rozrazenia a prípadu, keď je stôl otvorený) musí hráč trafiť guľu svojej farebnej skupiny ako prvú a potom:
  1. farebnú guľu umiestniť do jamky, alebo
  2. sa musí biela alebo niektorá farebná guľa dotknúť mantinelu.
 Je dovolené, aby hráč zahrál na vlastnú guľu cez mantinel. Avšak po vzájomnom dotyku bielej s farebnou sa musí guľa umiestniť do jamky, alebo sa musí biela alebo niektorá farebná dotknúť mantinelu.  
*Ak je stôl otvorený, tiež sa musí dodržať jedna z týchto dvoch podmienok.*
- 13. Hra na istotu:** Z taktických dôvodov môže hráč niektorú zo svojich guľí umiestniť do jamky, ale napriek tomu chcieť ukončiť svoju sériu, tým že pred úderom povie slovo "istota". Ak toto slovo nepovedal a umiestnil guľu do jamky, musí pokračovať v hre. Všetky gule umiestnené do jamiek pri istote, ostávajú v jamkách.
- 14. Nábeh:** Kým sa hráčovi darí umiestňovať gule svojej skupiny do jamiek, môže hrať ďalej. Keď ich umiestni všetky, môže hrať na osmičku.  
*Aj keď boli hráčove gule umiestnené sčasti súperom do jamiek, môže hrať na guľu č. 8.*
- 15. Trest za faul:** Protihráč si môže po faule hráča vylepšiť pozíciu bielej na celom stole (nemusí hrať zo záhlavia, ak sa faul nestal pri rozrazení). Toto pravidlo bráni hráčovi v tom, aby robil úmyselné fauly, ktoré by pre protihráča mohli znamenať nevýhodu. Pri vylepšovaní pozície na celom stole si hráč smie bielu posúvať rukou, alebo časťou svojho tága, ak je to nutné, aj viac krát. Ak už biela leží v pozícii platí každý úder na ňu, ktorý nebol správny, ako faul (viď bod 39 Všeobecných pravidiel).
- 16. Kombinačné údery:** Kombinačné údery sú dovolené. Nesmie sa však hrať na osmičku ako na prvú, okrem prípadu, keď je stôl otvorený.
- 17. Nesprávne umiestnené gule do jamiek:** Všetky gule umiestnené do jamiek s faulom, alebo nesprávne umiestnené gule ostávajú v jamkách, pričom je jedno, komu patria. Guľa je nesprávne umiestnená do jamky, ak došlo počas úderu k faulu, alebo nebola umiestnená do nahlásenej jamky, alebo bola pred úderom nahlásená istota.
- 18. Farebné gule vyskočené zo stola:** Ak vyskočí zo stola farebná guľa, je to faul a nábeh je ukončený. Ak vyskočí osmička, hráč hru **prehráva**. Farebné gule vyskočené zo stola sa vracajú do hry podľa Všeobecných pravidiel.
- 19. Hra na guľu č. 8:** Ak sa už hrá na osmičku, pád bielej do jamky alebo iný faul neznamenajú prehru. Hráč, ktorý je na rade, má potom možnosť vylepšenia pozície bielej na celom stole. Ak ale spadne zároveň aj osmička, alebo vyskočí zo stola - je to prehra. Poznámka: kombinačný úder nemôže byť nikdy použitý na správne umiestnenie guľe č. 8 do jamky.
- 20. Prehra:** Hráč prehrá hru, ak spraví niektorý z nasledujúcich priestupkov:
  1. zahrá faul a spadne guľa č. 8 (výnimka: pozri bod 9. – osmička spadne pri rozrazení),
  2. umiestni guľu č. 8 do jamky tým istým úderom, ktorým zahrál svoju poslednú farebnú do jamky,
  3. keď mu vyskočí guľa č. 8 zo stola,
  4. keď umiestni guľu č. 8 do inej, ako do nahlásenej jamky,
  5. keď umiestni guľu č. 8 skôr, ako je oprávnený na ňu hrať,
  6. keď umiestni guľu č. 8 úderom istoty.

Poznámka: Všetky priestupky musia byť ohlásené skôr, než bol vykonaný ďalší úder, lebo inak sa vychádza z predpokladu, že k žiadnemu priestupku nedošlo.

**21. Patová situácia:** Ak je po troch za sebou idúcich úderoch každého hráča (spolu 6 úderov) jasné, že žiadny z nich sa nepokúša hru vyhrať (o čom rozhodne rozhodca, ak nie je – odsúhlasia obaja hráči), pretože zahranie niektorej gule by pravdepodobne viedlo k prehre, začne sa nová hra tým hráčom, ktorý začínal patovú hru. Toto pravidlo sa môže uplatniť, len ak sú na stole už len 2 farebné a osmička. **Pozor:** 3 za sebou idúce fauly neznamenaajú prehru. Ak sa niektorý hráč pokúša hru vyhrať, nesmie ju rozhodca ukončiť remízou.

*Je v právomoci rozhodcu, aby rozhodol, kedy nastala patová situácia. Nasledujúce situácie sú patovej blízke:*

- 1. 3 za sebou idúce fauly jedného hráča bez toho, aby sa jeho súper snažil umiestniť nejakú guľu do jamky,*
- 2. obaja hráči zahrajú 3-krát za sebou na guľu č. 8 bez pokusu umiestniť ju do jamky,*
- 3. keď sa obaja hráči na remíze dohodnú.*

## PRAVIDLÁ HRY č. 9

S výnimkou priameho rozporu s týmito dodatkovými pravidlami platia Všeobecné pravidlá pre poolové hry.

1. **Cieľ hry:** V tejto hre sa hrá s 9 očíslovanými guľami (č. 1 až 9) a s 1 bielou. Pri každom údere sa musí biela dotknúť ako prvej tej gule na stole, ktorá má najnižšie číslo. Avšak gule sa do jamiek nemusia umiestňovať v číselnom poradí. Ak sa hráčovi darí správne umiestňovať gule do jamiek, ostáva tak dlho pri stole, kým niektorý úder nepokazí, nedopustí sa faulu, alebo neumiestní deviatku, čím hru vyhrá. Ak hráč ukončí svoju sériu, nastúpi ku stolu súper a akceptuje pozíciu, v akej gule zostali. Po faule si však protihráč môže položiť bielu guľu kdekoľvek na celom stole. Nemusí sa nič hlásiť. Partia je vtedy ukončená, ak hráč vyhral potrebný počet hier.
2. **Rozostavenie gúľ:** Farebné gule sa postavlia do tvaru diamantu, pričom guľa č. 1 je na vrchole a leží na zadnom bode, guľa č. 9 je v jeho strede. Ostatné gule sa môžu postaviť rôzne. Všetky gule by mali ležať tak blízko seba, aby sa navzájom dotýkali. Hra začína tým, že si hráč položí bielu kdekoľvek v záhlaví a vykoná rozstrel.
3. **Správne rozrazenie:** Pre správne rozrazenie platí to isté, ako pre iné správne údery, okrem:
  1. hráč musí trafiť bielu najskôr do jednotky, potom umiestniť nejakú guľu, alebo sa musia najmenej 4 farebné dotknúť mantinelu,
  2. ak sa biela umiestni do jamky, alebo vyskočí zo stola, alebo pokiaľ nie sú splnené podmienky správneho rozrazenia, je to faul a súper si môže položiť bielu na celom stole,
  3. ak pri rozrazení vyskočí zo stola farebná guľa, je to faul a súper si môže položiť bielu na celom stole. Farebné gule sa do hry **nevracajú** okrem deviatky (na zadný bod).
4. **Pokračovanie hry:** Hráč môže pri údere, ktorý nasleduje bezprostredne po rozrazení zahrať **push out** (viď bod 5.5.). Ak mu pri rozstrele spadne 1 alebo viac gúľ, ostáva pri stole, kým sa mu darí umiestňovať gule do jamiek, nespraví faul, alebo hru nevyhrá. Keď spraví chybu alebo faul, začína séria protihráča. Hra končí, keď bola guľa č. 9 umiestnená do jamky správnym úderom, alebo ak bola hra ukončená z dôvodu vážneho porušenia pravidiel.  
*Po faule pri rozrazení sa push out hrať nesmie.*
5. **Push out:** Ten hráč, ktorý je po správnom rozrazení na rade, môže zahrať push out, pričom sa biela nemusí dotknúť žiadnej gule ani mantinelu. Avšak ostatné pravidlá pre fauly ostávajú nezmenené. Hráč musí push out **nahlásiť** pred úderom, inak sa úder považuje za normálny. Všetky gule umiestnené pomocou úderu push out zostávajú v jamkách (okrem č. 9). Po správnom push out môže súper pokračovať, alebo prenechať pozíciu hráčovi, ktorý push out zahral. Ak sa neporuší žiadne pravidlo (okrem 7. a 8.), nie je push out faul. Nesprávny push out sa posúdi podľa druhu faulu, ktorý bol vykonaný.  
*Push out sa môže hrať iba po správnom rozrazení. Prítom sa biela môže dotknúť ktorejkoľvek gule. Po každom push out si môže protihráč vybrať, či bude pokračovať on, alebo súper.*
6. **Fauly:** Ak sa hráč dopustí faulu, je jeho nábeh ukončený a týmto faulom umiestnené gule sa do hry nevracajú (okrem gule č. 9). Hráč, ktorý je na rade si môže vylepšiť pozíciu bielej na celom stole. Ak sa hráč dopustí viacerých faulov v jednom údere, ráta sa to len za 1 faul.
7. **Zlá guľa:** Ak sa biela dotkne farebnej gule, ktorá nemá najnižšie číslo na stole - je to faul.
8. **Mantinel:** Ak sa neumiestní farebná do jamky a biela alebo farebná guľa sa po karamboláži nedotkne mantinelu - je to faul.
9. **Vylepšenie pozície:** Ak má hráč možnosť vylepšovania pozície bielej, môže ju položiť kdekoľvek na stole, nie však tak, aby sa dotkla farebnej.

- 10. Farebné gule vyskočené zo stola:** Ak sa farebná zastaví mimo hracej plochy, berie sa za guľu vyskočenú zo stola a je to faul. Vyskočené farebné gule sa do hry nevracajú (okrem deviatky).
- 11. Fauly pri skokoch a zbodnutých strkoch:** Ak sa hrá zápas ktorý neriadi rozhodca, mal by si byť hráč vedomý, že bude predpokladaný faul, keď behom pokusu o skok, oblúk ponad alebo okolo prekážajúcej gule, ktorá nie je legálna farebná guľa, sa táto pohne. Je jedno či sa guľa pohla rukou, tágom,...
- 12. Tri za sebou idúce fauly:** Ak sa hráč dopustí troch za sebou idúcich faulov, bez toho, aby medzi nimi zahral správny úder, prehráva hru. Tieto 3 fauly sa musia vyskytovať v 1 hre. Medzi druhým a tretím faulom musí byť hráč **varovaný**. Hráčov nábeh začína keď je oprávnený prevziať úder a končí na konci úderu, pri ktorom minie, fauluje alebo vyhrá, prípadne keď fauluje medzi údermi.  
*Nesprávne rozrazenie sa do trojfaulového trestu ráta. Za 3 fauly prehráva hráč hru, nie zápas.*
- 13. Koniec hry:** Hra končí umiestnením deviatky správnym úderom alebo tým, že sa hráč dopustí počas hry ťažkého prehrešku proti pravidlám.

## 6. PRAVIDLÁ HRY Č. 14/1

- 1. Cieľ hry:** Hra 14/1 je hlásená. Hráč musí nahlasovať guľu a jamku. Za každú správne umiestnenú guľu dostane hráč 1 bod a smie hrať dovtedy, kým sa mu darí umiestňovať gule, alebo kým nespraví faul. Hráč môže umiestniť do jamiek 14 guľ, ale skôr ako umiestni 15. guľu, postaví sa nový trojuholník bez prednej gule (na vrchole). Hráč sa potom pokúsi umiestniť 15. guľu tak, aby pritom narušil rozostavené gule a mohol pokračovať v hre. Ten, kto ako prvý získa predpísaný počet bodov - vyhráva zápas (obvykle 125 na veľkých turnajoch alebo ľubovoľný nižší počet).
- 2. Hráči:** Dvaja hráči, alebo dve družstvá.
- 3. Používané gule:** Štandardná sada farebných guľ č. 1 až 15 plus jedna biela.
- 4. Rozostavenie guľ:** Gule sa rozostavujú trojuholníkom, predná leží na zadnom bode, jednotka je v pravom zadnom a päťka v ľavom zadnom rohu toho, kto gule rozostavuje. Ostatné sa môžu uložiť rôzne a musia sa navzájom dotýkať.  
*Pravidlo 4. sa neuplatňuje v ďalšom rozostavovaní trojuholníka.*
- 5. Bodovanie:** Každá správne umiestnená guľa do jamky znamená pre hráča 1 bod.
- 6. Rozrazenie:** Rozrážajúci hráč musí buď nahlásiť guľu a jamku a túto do jamky zahrať, alebo bielu a 2 farebné gule zahrať na mantinel. Ak sa toto hráčovi nepodarí, poruší tým podmienky správneho rozrazenia. Za každé takéto porušenie dostane **mínus 2 body** ako trest. Potom má protihráč možnosť pozíciu guľ prijať, alebo dať gule znova rozostaviť a hráčovi nechať rozrazenie zopakovať. Táto možnosť trvá tak dlho, kým sa hráčovi nepodarí rozraziť správne, alebo kým protihráč pozíciu neprijme. Do trojfaulového trestu sa porušenie podmienok rozrazenia **neráta**. Ak hráčovi pri správnom rozrazení padne biela do jamky, je to faul a dostáva **mínus 1 bod**. Tento faul sa do trojfaulového trestu ráta. Súper má možnosť vylepšenia pozície bielej v záhlaví a farebné zostávajú v pozícii.  
*Hra 14/1 je jediná, pri ktorej sa musí biela pri rozrazení dotknúť mantinelu (ak sa pred rozrazením nenahlási a neumiestni guľa do jamky). Teoreticky je možné, aby hráč porušil podmienky správneho rozrazenia aj 5-krát za sebou a štartoval by s mínus 10 bodmi. Biela sa musí dotknúť mantinelu po karamboláži s farebnou guľou.*

### Pravidlá hry.

- 7.1. Správne umiestnená guľa do jamky** oprávňuje hráča k tomu, aby pokračoval vo svojom nábehu. Hráč môže hrať na ktorúkoľvek guľu, ale túto musí nahlásiť. Nemusí uvádzať žiadne podrobnosti ako kombinácie, mantinely atď. (všetko z toho je dovolené). Každá navyše umiestnená guľa pri inak správnom údere, sa ráta ako ďalší bod. Pri každom údere sa musí biela dotknúť farebnej a potom musí táto spadnúť do jamky, alebo po

karamboláži sa musí niektorá guľa dotknúť mantinelu. Ak nie je splnená ani jedna z týchto podmienok, je to faul.

**7.2.** Ak farebná guľa nespí na mantineli, ale je vo vzdialenosti menšej ako jej priemer (podľa potreby určí rozhodca), smie hráč na túto guľu zahrať úder istoty iba 2-krát s využitím výhradne tohto mantinelu. Ak to hráč urobil, považuje sa táto guľa v treťom údere ako spiaca na mantineli a použijú sa požiadavky pre spiacu guľu podľa Všeobecných pravidiel. (Poznámka: ak sa hráč dopustí faulu pri údere bezprostredne pred alebo po zahrani takejto gule, potom je povinný dodržať pravidlo pre spiacu guľu, ak hrá na túto guľu. Tak isto, ak sa dopustí dvoch po sebe idúcich faulov, musí okamžite dodržať pravidlo pre spiacu guľu. Keď takýto hráč poruší pravidlo pre spiacu guľu, je to považované akoby sa dopustil tretieho návážného faulu a je mu odrátaný jeden bod takisto aj po jednom bode za každý predošlý faul. Potom sa všetkých 15 gúľ postaví do trojuholníka a hráč, ktorý sa dopustil priestupku, vykoná otváracie rozrazenie ako na začiatku zápasu).

*V zmysle tohto pravidla je takéto istota "roll up". Tento roll up bol zahraniý ak:*

1. sa biela guľa nedotkne žiadneho mantinelu,
2. sa farebná od mantinelu, pri ktorom ležala neodrazí viac, ako o priemer gule a nedotkne sa žiadneho iného mantinelu,
3. sa žiadna iná farebná nedotkne mantinelu, pri ktorom neležala tesne.

*Roll up sa do trojfaulového trestu ráta. Nie je to ale faul. Tri takéto údery na istotu znamenajú pre hráča odrátanie 15-tich bodov. Predpokladom je však to, že sa 3-krát za sebou zahrá týmto úderom na rovnakú guľu. Kombinácie roll up a faulov sa k trojfaulovému trestu rátajú a ak hráč zahrá tretí faul alebo roll up, odráta sa mu 15 bodov.*

**7.3.** Keď sa umiestni 14.-ta guľa do jamky, zápas sa preruší, ostatných 14 gúľ sa rozostaví do trojuholníka, pričom miesto na zadnom bode ostane voľné. Hráč potom pokračuje tak, že sa snaží umiestniť 15. guľu do jamky (breakball) a pritom naraziť bielou do trojuholníka, čím sa naruší tak, že hráč môže pokračovať v hre. Nemusí však hrať na 15. guľu, môže si vybrať hociktorú inú.

**7.4.** Hráč môže z taktických dôvodov zahrať istotu. Úderom na istotu ukončí hráč svoj nábeh. Istotou umiestnené gule sa **nerátajú** a znova sa vrátia do hry na zadný bod.

**7.5.** Hráč nesmie žiadnu guľu chytať, alebo jej inak brániť (nesmie držať ruku ani v jamke). Ak to spraví, odráta sa mu 1 plus 15 bodov. Hráč, ktorý je potom na rade, môže:

- akceptovať polohu gúľ nachádzajúcich sa na stole a vylepšiť si pozíciu bielej v záhlaví, alebo
- dať znova rozostaviť gule a dať protihráčovi rozraziť trojuholník ako na začiatku zápasu.

**7.6.** Ak 15. guľa alebo biela bránia rozostaveniu trojuholníka spustenému priamo dole do pozície na rozostavovanie trojuholníka - viď príloha.

**7.7.** Ak má hráč vylepšenie pozície bielej v záhlaví a všetky farebné gule sa nachádzajú v záhlaví, položí sa na zadný bod tá guľa, ktorá bola najbližšie k hranici záhlavia. Ak ležia 2 farebné v rovnakej vzdialenosti od hranice záhlavia, môže si hráč vybrať, ktorú guľu chce na zadný bod.

**8. Nesprávne umiestnené gule:** Všetky nesprávne umiestnené gule do jamiek sa znova položia na stôl, čo nie je dôvodom k trestu.

**9. Farebné gule vyskočené zo stola:** Toto je faul. Každá zo stola vyskočená guľa sa znova položí do hry ihneď potom, ako sú ostatné v pokoji.

**10. Biela spadne, alebo vyskočí zo stola:** Hráč, ktorý je potom na rade si môže vylepšiť pozíciu bielej v záhlaví, pokiaľ využitie pravidiel 7.2., 7.5. a 12. nevedie k odlišným postupom.

**11. Tresty za fauly:** Za každý faul sa odráta 1 bod, okrem ťažších trestov za úmyselné fauly (bod 7.5.) a tri za sebou idúce fauly (bod 12.). Hráč, ktorý je potom na rade, musí akceptovať pozíciu bielej, okrem prípadu, keď spadla do jamky, alebo vyskočila zo stola, alebo bol vykonaný tretí faul za sebou.

*Faulom umiestnené gule do jamiek sa nerátajú.*

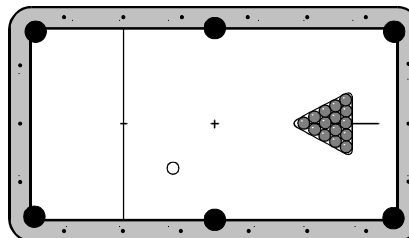
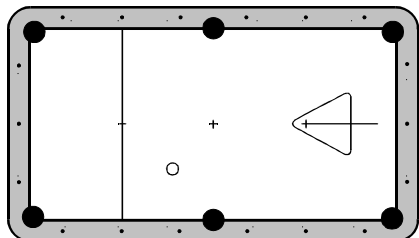
**12. Trojfaulový trest:** Ak sa hráč dopustí faulu, odráta sa mu 1 bod a zapíše sa mu faul do záznamu. Hráč na tomto faule ostáva až do jeho ďalšieho úderu, kedy faul môže odstrániť tak, že zahrá správny úder. Keď sa tak nestane, stráca druhý bod a zapíše sa mu druhý faul s označením „po dvoch fauloch“. Ak hráč urobí aj tretí faul za sebou, odpočíta sa mu **15 bodov**. Dopustenie sa tretieho faulu automaticky ruší predchádzajúce záznamy o fauloch. Gule sa znova rozostavujú a previnilý hráč musí rozrážať ako na začiatku zápasu.

Troch po sebe idúcich faulov sa musí hráč dopustiť v naväzujúcich striedaniach úderov, nie iba v náväzných nábehoch. Napr. keď hráč končí nábeh 6 s faulom, postaví sa ku stolu v nábehu 7 a fauluje (je „po dvoch fauloch“) a potom začne nábeh 8 správne umiestnenou guľou do jamky, po ktorej zahrá faul, nedopustil sa trojfaulového trestu, aj keď vznikli fauly v 3 naväzujúcich nábehoch. Akonáhle umiestnil guľu pri zahájení nábehu č. 8, vyčistil dva fauly. Bude však samozrejme „po faule“, keď bude hrať prvý úder v nábehu 9.

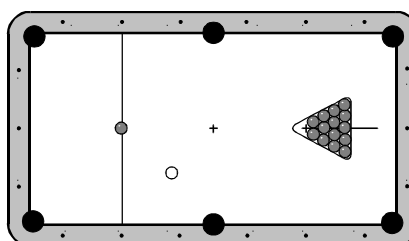
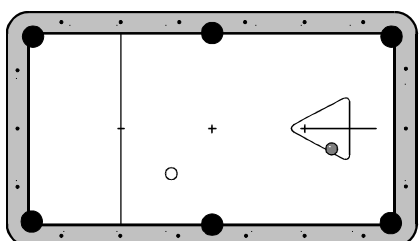
**13. Bodovanie:** Odpočítavanie bodov môže mať za následok záporný stav (je teda možné, aby hra skončila aj 125 : -2). Ak hráč spraví faul, odráta sa mu 1 bod z bodov, ktoré mal pred úderom. Faulom umiestnené gule sa vracajú do hry a nebudujú sa.

## 7. Príloha

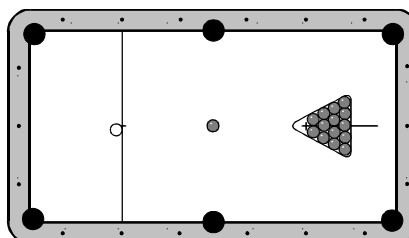
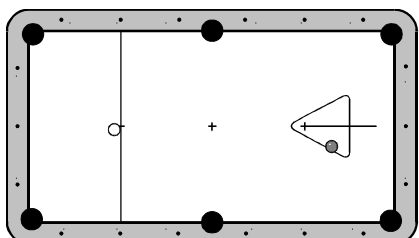
a) **14. a 15. guľa boli zrazené do jamiek:** Trojuholník sa rozostaví kompletne, biela zostane v pozícii.



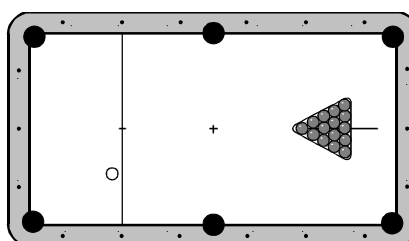
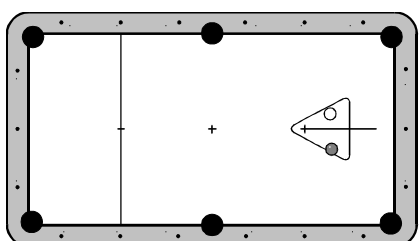
b) **15. guľa bráni rozostaveniu, biela leží niekde na stole:** 15. guľa sa položí na predný bod, biela ostane v pozícii.



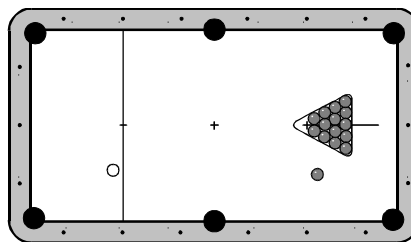
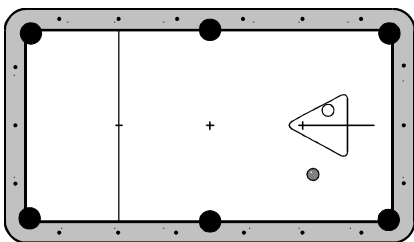
c) **15. guľa bráni rozostaveniu, biela leží na prednom bode:** 15. guľa sa položí na stredný bod, biela ostane v pozícii.



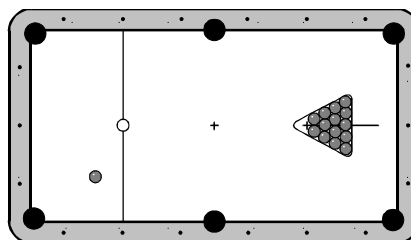
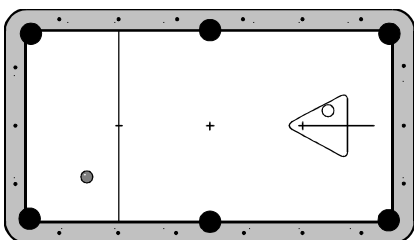
d) **Biela a 15. guľa bránia rozostaveniu:** Trojuholník sa rozostaví kompletne, biela sa hrá hocikde zo záhľavia.



- e) **Biela bráni rozostaveniu, 15. guľa neleží v záhlaví:** Biela sa hrá hocikde zo záhlavia, 15. guľa ostane v pozícii.



- f) **Biela bráni rozostaveniu, 15. guľa leží v záhlaví:** Biela sa položí na predný bod a môže sa hrať v hociktorom smere, 15. guľa zostane v pozícii.



- g) **Biela bráni rozostaveniu, 15. guľa leží na prednom bode:** Biela sa položí na stred. bod, 15. guľa ostane v pozícii.

