

Pravidlá snookru

I. Vybavenie

1. Štandardný stôl

Rozmery

(a) Hracia plocha vrátane mantinelov má rozmery 3569 mm x 1778 mm s toleranciou +/-13 mm.

Výška

(b) Výška stola meraná od podlahy po vrchnú hranu mantinelov je v rozmedzí od 851 mm do 876 mm.

Jamky

(c)

i. Jamky sú v rohoch (dve na hornom konci stola a dve na dolnom konci stola známe ako rohové jamky) a v strede oboch dlhých mantinelov (známe ako stredové jamky).

ii. Otvory jamky musia byť upravené podľa šablón schválených World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA).

Baulk-line a Baulk

(d) Rovná čiara nakreslená rovnobežne s dolným mantinelom vo vzdialenosti 737 mm od jeho okraja je označovaná ako „Baulk-Line“ a priestor medzi touto čiarou a dolným mantinelom je označovaný ako „Baulk“.

„D“

(e) „D“ alebo „dėčko“ je polkruh nakreslený v „baulk“ so stredom na „Baulk-Line“ a s polomerom 292 mm (1/6-na šírky stola).

Body

(f) Na pozdĺžnej osi stola sú vyznačené štyri body:

i. Horný bod (čierny bod) je umiestnený 324 mm (1/11-ina dĺžky stola) od päty kolmice, pod hranou horného mantinelu.

ii. Stredový bod (modrý bod) je umiestnený medzi stredovými jamkami.

iii. Pyramídový bod (ružový bod) je umiestnený uprostred medzi horným a stredovým bodom.

iv. Dolný bod (hnedý bod) je umiestnený uprostred „Baulk-Line“.

Dva ďalšie body sú umiestnené v rohoch „dėčka“. Z pohľadu od dolného mantinelu je napravo umiestnený žltý bod a naľavo zelený bod.

2. Gule

Gule musia byť vyrobené so schválených materiálov a musia mať priemer 52,5 mm s toleranciou +/- 0,05 mm a

(a) musia mať rovnakú hmotnosť s toleranciou 3 g na celú sadu,

(b) môžu byť vymenené iba po dohode hráčov, alebo ak tak rozhodne rozhodca.

Bodové hodnoty gulí podľa farieb sú nasledovné: Čierna 7, ružová 6, modrá 5, hnedá 4, zelená 3, žltá 2 a červená 1 bod.

3. Tágo

Tágo nesmie byť kratšie ako 914 mm a nesmie vykazovať žiadne výrazné odlišnosti od zaužívaných tvarov a foriem.

4. Pomocné vybavenie

Hráč môže v zložitých situáciách používať pri hraní rôzne podpery pre tágo, dlhé tága, predĺženia a nadstavce. Tieto môžu byť buď súčasťou vybavenia stola alebo ich prinesie hráč alebo rozhodca. Akékoľvek pomocné vybavenie musí byť zhotovené v tvare a dizajne schválenom WPBSA.

II. Definovanie pojmov

1. Frame (čítaj "frejm")

Snookrový frame je časový úsek hry začínajúci prvým strkom, s guľami rozostavenými v zmysle Článku III. bod 2. a končiaci

- (a) vzdaním sa hráča, ktorý je na rade,
- (b) rozhodnutím hráča v nábehu, ak je na stole posledná čierna guľa a bodový rozdiel je vyšší ako sedem bodov v jeho prospech,
- (c) potopením poslednej gule alebo faulom, po ktorom zostáva na stole posledná čierna guľa, alebo
- (d) rozhodnutím rozhodcu podľa Článku III., bod 14.(c) alebo podľa Článku IV., bod 2.

2. Hra

Hra pozostáva zo stanoveného počtu framov.

3. Zápas

Zápas pozostáva zo stanoveného počtu hier.

4. Gule

- (a) Tágom sa hrá do bielej gule označovanej tiež ako tágová guľa.
- (b) Bielou guľou sa hrá na 15 červených a 6 farebných guľí, spoločne označovaných ako cieľové gule.

5. Striker (čítaj "strajker")

Hráč, ktorý má hrať alebo práve hrá, sa označuje ako striker (hráč v nábehu) a zostáva ním, pokiaľ rozhodca neusúdi, že odstúpil od stola na konci svojho nábehu.

6. Strk

- (a) Strk je zahratý, keď striker strčí špičkou tága do bielej gule.
- (b) Strk je právoplatný, ak nie je v rozpore s týmito pravidlami.
- (c) Strk nie je ukončený, pokiaľ sa všetky gule nezastavia.
- (d) Strk môže byť zahratý priamo alebo nepriamo, pričom
 - i. strk je zahratý priamo, ak biela guľa zasiahne hranú guľu priamo bez predchádzajúceho dotyku mantinelu,
 - ii. strk je zahraný nepriamo, ak sa biela guľa pred zásahom farebnej gule dotkne jedného alebo viacerých mantinelov.

7. Potopenie

Potopenie nastáva vtedy, ak cieľová guľa po kontakte s inou guľou a bez porušenia týchto pravidiel, spadne do jamky. Tento proces je označovaný ako potápanie guľí.

8. Nábeh

Nábeh je sekvencia potopení úspešnými strkami zahratými počas jedného pobytu hráča pri stole počas jedného framu.

9. V ruke

- (a) Biela guľa je v ruke
 - i. pred začiatkom každého framu,
 - ii. ak spadne do jamky,
 - iii. ak bola vyrazená zo stola.
- (b) Biela guľa zostáva v ruke, až pokiaľ
 - i. nie je správne z ruky zahratá, alebo
 - ii. ak sa hráč dopustí faulu.
- (c) O strikerovi sa hovorí, že "je v ruke", pokiaľ je biela guľa v ruke v zmysle vyššie uvedeného.

10. Guľa v hre

- (a) Biela guľa je v hre, pokiaľ nie je v ruke.
- (b) Farebné gule sa stávajú guľami v hre, ak sú znovu postavené na stôl.

11. Guľa na rade

Akákoľvek guľa, ktorá môže byť právoplatne zasiahnutá prvým dotykom bielej gule, alebo ktorá nemôže byť zasiahnutá, ale môže byť potopená, sa označuje ako guľa na rade.

12. Nominovaná guľa

- (a) Nominovaná guľa je cieľová guľa, o ktorej striker prehlási alebo podľa rozhodcu dostatočne naznačí, že sa ju pokúsi zahrať prvým zásahom bielej gule.
- (b) Na požiadanie rozhodcu je striker povinný nahlásiť, ktorú guľu nominuje.

13. Voľná guľa

Voľná guľa je taká guľa, ktorú striker nominuje, keď je v snookri po faule súpera (Článok III., bod 10.).

14. Vyrazenie zo stola

Guľa je vyrazená zo stola, ak sa zastavila mimo hracej plochy stola alebo jamky, alebo ak ju striker zdvihne pokiaľ je v hre, s výnimkou podľa Článku III., bodu 14.(h).

15. Faul (tiež označovaný ako "Foul")

Faul je akékoľvek porušenie týchto pravidiel.

16. V snookri

Biela guľa je v snookri, keď sa nedá zahrať priamy strk na guľu na rade, pretože táto je blokováná úplne alebo čiastočne guľou alebo guľami, ktoré nie sú na rade. Ak sa dá zahrať priamy strk aspoň na jednu guľu na rade do jej oboch najkrajnejších okrajov, biela guľa nie je v snookri.

- (a) Ak je v ruke, je biela guľa v snookri, pokiaľ je blokováná tak ako je popísané vyššie v každej možnej pozícii v "D".

- (b) Ak je biela guľa blokovaná viac ako jednou guľou,
 - i. tá guľa, ktorá je najbližšie k bielej gule je považovaná za efektívne brániacu guľu a
 - ii. ak je viac blokujúcich guľí v rovnakej vzdialenosti od bielej gule, potom sú všetky považované za efektívne brániace gule.
- (c) V situácii, keď je na rade červená guľa, pokiaľ je znemožnené zahrat' bielou guľou na rôzne červené gule, kvôli zablokovaniu rôznymi guľami, ktoré nie sú na rade, nie je žiadna guľa považovaná za efektívne brániacu.
- (d) O strikerovi sa hovorí, že je v snookri, pokiaľ je biela guľa v snookri.
- (e) Biela guľa nemôže byť v snookri kvôli mantinelu. Ak zakrivenie mantinelu blokuje bielu guľu, a ak je toto zakrivenie mantinelu bližšie ako ktorákoľvek iná blokujúca guľa, vtedy biela guľa nie je v snookri.

17. Obsadený bod

O bode sa hovorí, že je obsadený, ak naň nie je možné postaviť guľu tak, aby sa nedotýkala žiadnej inej gule.

18. Tlačný strk

Tlačný strk je taký strk, pri ktorom sa špička tága dotýka bielej gule

- (a) po tom, ako sa biela guľa dala do pohybu, alebo
- (b) v okamihu, keď sa biela guľa dotýka cieľovej gule, s výnimkou situácie, keď sa biela guľa a cieľová guľa skoro dotýkajú a strk je vedený na najkrajnejší okraj tejto cieľovej gule.

19. Skákavý strk

Skákavý strk je taký strk, pri ktorom biela guľa preskočila cieľovú guľu alebo jej časť, bez ohľadu na to, či sa jej dotkla alebo nie, s výnimkou

- (a) ak biela guľa najskôr zasiahla cieľovú guľu a potom preskočila cez inú cieľovú guľu,
- (b) ak biela guľa podskočí a zasiahne cieľovú guľu, ale neskončí na jej vzdialenejšej strane,
- (c) ak bola zasiahnutá cieľová guľa podľa pravidiel a biela guľa preskočila guľu až po náraze do mantinelu alebo inej gule.

20. Minutie (tiež označované ako "Miss")

Minutie je taká situácia, keď biela guľa nezasiahne nominovanú guľu a rozhodca usúdi, že hráč nevyvinul dostatočné úsilie na jej zasiahnutie.

III. Hra

1. Popis

Snooker sa môže hrať dvomi alebo viacerými hráčmi, jednotlivo alebo v skupinách. Hra môže byť zhrnutá nasledovne:

- (a) Každý hráč používa rovnakú tágovú bielu guľu a ďalších dvadsaťjeden cieľových guľí - pätnásť červených za 1 bod a šesť farebných: Žltá za 2 body, zelená za 3 body, hnedá za 4 body, modrá za 5 bodov, ružová za 6 bodov a čierna za 7 bodov.
- (b) Bodovanými strkami sú strky strikera, ktorými potápa striedavo červené a farebné gule, až pokiaľ všetky červené nie sú potopené a následne farebné gule vo vzostupnom poradí podľa ich bodových hodnôt.
- (c) Body za bodované strky sú pripisované na konto strikera.
- (d) Body za fauly sú pripisované na konto súpera.

(e) Počas hrania framu je taktické nechávať bielu guľu za guľou, ktorá nie je na rade, aby bol súper v snookri. Ak je hráč alebo skupina hráčov vo väčšej bodovej strate ako je súčet bodov dosiahnuteľný zo všetkých zostávajúcich guľí na stole, je snaha získať body za fauly snookrovaného súperu najdôležitejšia.

(f) Víťazom framu je hráč (skupina hráčov),

- i. ktorý dosiahol najvyššie skóre,
- ii. ktorého súper frame vzdal, alebo
- iii. ktorému bol prisúdený podľa Článku III., bod 14.(c) alebo Článku IV., bod 2.

(g) Víťazom hry je hráč (skupina hráčov),

- i. ktorý vyhral väčšinu alebo stanovený počet framov,
- ii. ktorý dosiahol najvyšší súčet bodov, pokiaľ sa hrá na celkový bodový zisk, alebo
- iii. ktorému ju hra prisúdená podľa Článku IV., bod 2.

(h) Víťazom zápasu je hráč (skupina hráčov), ktorý vyhral viac hier, alebo dosiahol najvyššie celkové skóre, ak sa hrá na celkový bodový zisk.

2. Pozícia guľí

(a) Na začiatku každého framu je biela guľa v ruke a cieľové gule sú rozostavené na hracej ploche stola nasledovne:

- i. Červené sú natesno zoskupené do rovnostranného trojuholníka, pričom červená guľa na vrchole trojuholníka leží na pozdĺžnej osi stola nad pyramídovým bodom najtesnejšie ako sa dá bez toho, aby sa ružovej gule dotýkala a základňa trojuholníka je najbližšie a zároveň rovnobežne s horným mantinelom,
- ii. žltá guľa je umiestnená v pravom rohu "D",
- iii. zelená guľa v ľavom rohu "D",
- iv. hnedá guľa v strede "Baulk-Line",
- v. modrá guľa na stredovom bode,
- vi. ružová guľa na pyramídovom bode
- vii. čierna guľa na hornom bode.

(b) Po tom ako sa frame rozohrá, môže byť guľa v hre očistená výhradne rozhodcom, aj to len na základe odôvodnenej požiadavky strikera a

- i. pozícia gule, pokiaľ sa nenachádza na svojom bode, musí byť označená vhodnou pomôckou predtým ako sa zdvihne,
- ii. pomôcka, ktorou sa označí pozícia čistenej gule, získava bodovú hodnotu zdvihnutej gule, kým očistená guľa nie je vrátená na svoje pôvodné miesto. Ak sa ktorýkoľvek hráč, s výnimkou strikera, dotkne alebo pohne touto pomôckou, je penalizovaný ako by bol strikerom, bez zmeny v poradí hráčov v hre. Ak je to potrebné, rozhodca musí pomôcku alebo guľu vrátiť na pôvodné miesto, ešte predtým ako pomôcku zdvihne.

3. Spôsob hry

Hráči si určia poradie v akom budú hrať, žrebom alebo iným vzájomne dohodnutým spôsobom.

(a) Poradie hráčov je počas celého framu nemenné, s výnimkou prípadu, keď je po faule hráč požiadaný nasledujúcim hráčom, aby hral opäť.

(b) Právo prvého strku sa pravidelne strieda medzi hráčmi alebo skupinami hráčov po každom frame počas celej hry.

(c) Prvý hráč zahráva z ruky. Frame sa počíta za začatý, ak sa biela guľa položí na hraciu plochu a dotkne sa jej špička tága, či už

- i. bol strk zahratý, alebo
- ii. počas mierenia.

(d) Aby bol strk právoplatný, nesmie dôjsť k žiadnemu porušeniu pravidiel popísaných nižšie v bode 12. - Postihy.

(e) Pokiaľ sú na stole červené gule, je v prvom strku nábehu vždy na rade ako prvá červená guľa alebo voľná guľa nominovaná ako červená guľa a hodnota každej potopenej červenej gule alebo voľnej gule nominovanej ako červená guľa je prirátaná na konto strikera.

(f)

i. Ak je potopená červená guľa alebo voľná guľa nominovaná ako červená guľa, hráč pokračuje ďalším strkom a guľou na rade je ľubovoľná farebná, ktorú si hráč zvolí. Ak ju potopí, bodová hodnota gule je prirátaná na konto strikera a farebná guľa sa znovu postaví na stôl.

ii. Nábeh pokračuje potápaním striedavo červených a farebných guľí, kým nie sú všetky červené potopené, a ak je to aplikovateľné, je potopená farebná guľa po poslednej červenej.

iii. Farebné gule sú potom guľami na rade vo vzostupnom poradí podľa ich bodovej hodnoty podľa Článku III. bod 1.(a). Po potopení sa nevracajú na stôl, okrem pravidla 4. popísaného nižšie a striker pokračuje v nábehu nasledujúcou farebnou guľou.

(g) Červené gule, ak už sú raz potopené alebo vyrazené zo stola, sa na stôl nevracajú, bez ohľadu na skutočnosť, že hráč potom môže z faulu profitovať. Výnimky z tejto zásady sú popísané v Článku III., body 2.(b) ii., 9., 14.(f), 14.(h) a 15.

(h) Ak sa strikerovi nepodarí bodovať alebo sa dopustí faulu, jeho nábeh končí a ďalší hráč pokračuje v hre tam, kde biela guľa skončila, alebo hrá z ruky, ak je biela guľa mimo stola.

4. Koniec framu, hry alebo zápasu

(a) Ak je na stole iba čierna guľa, jej potopenie alebo faul znamená koniec framu. Výnimkou je situácia, keď

- i. je potom skóre vyrovnané a
- ii. neberie sa do úvahy celkový bodový zisk

(b) Keď sú obe vyššie popísané podmienky splnené,

- i. čierna guľa sa znovu postaví na svoj bod,
- ii. hráči si žrebom určia poradie,
- iii. prvý hráč zahráva z ruky a
- iv. prvé potopenie alebo faul končia frame.

(c) Ak sa hrá na celkový bodový zisk v zápase a tento je vyrovnaný na konci rozhodujúceho framu, hráči v tomto frame postupujú podľa predchádzajúceho pravidla (b) o znovu-postavení čiernej gule.

5. Rozohratie z ruky

Pri rozohrávaní z ruky, musí byť biela guľa zahratá z pozície na čiare vymedzujúcej pole "D" alebo z pozície vnútri tohto poľa, môže však byť zahrávaná ľubovoľným smerom.

(a) Rozhodca musí určiť, ak je vyzvaný, či je biela guľa správne postavená (t.j. či nie je mimo poľa "D").

(b) Ak sa špička tága dotkne bielej gule počas jej nastavovania do pozície a rozhodca to neposúdi ako pokus o strk, vtedy biela guľa nie je v hre.

6. Zasiahnutie dvoch guľí naraz

Dve gule, iné než červené alebo voľná guľa a guľa na rade, nesmú byť zasiahnuté súčasne pri prvom zásahu bielou guľou.

7. Postavenie farebných guľí späť na stôl

Všetky farebné gule, ak sú potopené alebo vyrazené zo stola, musia byť pred nasledujúcim strkom postavené späť na stôl, až kým nie sú konečne potopené podľa Článku III., bod 3.(f).

(a) Hráč nemôže byť zodpovedný za chybu rozhodcu pri postavení guľí.

(b) Ak je farebná guľa postavená chybne po záverečnom potopení podľa Článku III., bod 3.(f)iii., musí byť guľa, hneď ako sa na chybu príde, odstránená zo stola a hra pokračuje bez akejkoľvek penalizácie ďalej.

(c) Ak sa strk vedie na guľu alebo gule nesprávne postavené, sú tieto gule uznané ako správne postavené aj pre ďalšie strky. Akékoľvek farebné gule, ktoré sa ocitli mimo stola v rozpore s pravidlami, budú postavené späť na stôl

- i. bez penalizácie, ak šlo preukázateľne o prehliadnutie, alebo
- ii. s penalizáciou, ak striker odohral skôr ako rozhodca guľu na stôl postavil.

(d) Ak nie je možné postaviť farebnú guľu na jej bod pretože je obsadený, postaví sa guľa na voľný bod s najvyššou bodovou hodnotou.

(e) Ak je potrebné postaviť viac farebných guľí a ich body sú obsadené, guľa s najvyššou bodovou hodnotou má pri postavovaní prednosť.

(f) Ak sú všetky body obsadené, guľa musí byť postavená tak, aby bola čo najbližšie k svojmu bodu, a zároveň musí ležať na pozdĺžnej osi stola v smere k hornému mantinelu.

(g) V prípade čiernej a ružovej gule, ak sú všetky body obsadené a medzi vlastným bodom a horným mantinelom nie je na pozdĺžnej osi žiadne voľné miesto, musí byť guľa postavená čo najbližšie k svojmu bodu na pozdĺžnej osi stola smerom k dolnému mantinelu.

(h) V každom prípade sa farebná guľa pri postavení nesmie dotýkať inej gule.

(i) Aby boli správne postavené, musia byť farebné gule nastavované na príslušný bod rukou podľa týchto pravidiel.

8. Dotýkajúce sa gule

(a) Ak biela guľa zastane tak, že sa dotýka inej gule alebo guľí, ktoré sú alebo môžu byť na rade, rozhodca vyhlási "dotýkajúca sa guľa" ("Touching Ball") a označí guľu alebo gule, ktoré sa bielej dotýkajú.

(b) Keď je hlásená "dotýkajúca sa guľa", striker musí hrať bielu guľu smerom od dotýkajúcej sa gule, bez toho, aby sa táto pohla, inak pôjde o tlačený strk.

(c) Ak striker nezavinil pohyb dotýkajúcej sa gule, nebude penalizovaný, ak

- i. je táto guľa na rade,
- ii. by to mohla byť guľa na rade a striker ju ako guľu na rade označil,
- iii. by to mohla byť guľa na rade a striker nominoval inú guľu, ktorá môže byť guľou na rade a zasiahol ju prvým dotykcom bielej gule

(d) Ak biela guľa zastane tak, že sa dotýka alebo skoro dotýka gule, ktorá nie je na rade, rozhodne rozhodca, ak je požadovaný, "áno" alebo "nie". Striker musí zahrať smerom od gule, bez toho, aby ňou pohlol, pričom musí ako prvú zasiahnuť guľu, ktorá je na rade.

(e) Keď sa biela guľa dotýka gule na rade a zároveň gule, ktorá na rade nie je, rozhodca určí ako dotýkajúcu sa guľu iba guľu na rade. Ak sa striker spýta rozhodcu, či sa dotýka aj gule, ktorá nie je na rade, má nárok na odpoveď.

(f) Ak rozhodca usúdi, že striker počas strku nespôsobil žiadny pohyb dotýkajúcej sa gule, nezahľási faul.

(g) Keď sa neskôr ukáže, že sa bielej gule dotýka guľa, o ktorej rozhodca predtým prehlásil, že sa bielej nedotýka a strk ešte nebol prevedený, musí byť táto guľa premiestnená do pôvodnej pozície k spokojnosti rozhodcu.

9. Guľa na hrane jamky

(a) Ak guľa spadne do jamky bez toho, aby bola zasiahnutá inou guľou a nie je súčasťou prebiehajúceho strku, musí byť postavená späť a žiadne body sa nepočítajú.

(b) Ak mohla byť zasiahnutá akoukoľvek guľou, zúčastnenou na prebiehajúcom strku

- i. bez porušenia týchto pravidiel, musia byť všetky zúčastnené gule postavené do pôvodných pozícií pred strkom a strk je opakovaný, alebo môže striker uskutočniť iný strk, podľa svojho výberu,
- ii. ak sa hráč dopustil faulu, striker je penalizovaný podľa týchto pravidiel, všetky gule sú postavené do pozícií pre strkom a ďalší hráč na rade má obvyklé možnosti po faule.

(c) Ak guľa balansuje na hrane jamky a potom do nej spadne, je považovaná za potopenú a nebude nastavená späť do pôvodnej polohy.

10. V snookri po faule

Ak je po faule biela guľa v snookri, rozhodca ohlásí "voľná guľa" alebo "Free Ball" (pozri Článok II., bod 16.).

- (a) Ak sa hráč rozhodne, že zahrá strk,
 - i. môže nominovať ľubovoľnú guľu ako guľu na rade a
 - ii. každá voľná guľa sa posudzuje a má rovnakú bodovú hodnotu ako guľa na rade, s výnimkou situácie, ak je potopená, vtedy musí byť znovu postavená na stôl.
- (b) Faulom je, ak biela guľa
 - i. nezasiahne nominovanú guľu ako prvú, alebo ju nezasiahne ako prvú zároveň s guľou na rade, alebo
 - ii. je v snookri na všetky červené alebo na guľu na rade vďaka pozícii voľnej gule, s výnimkou prípadu, ak zostávajú na stole iba ružová a čierna guľa.
- (c) Ak je voľná guľa potopená, je znovu postavená na stôl a započíta sa bodová hodnota gule na rade.
- (d) Ak je potopená guľa na rade, po tom ako biela kontaktovala nominovanú guľu ako prvú alebo súčasne s guľou na rade, hodnota gule na rade sa započíta a zostáva mimo stola.
- (e) Ak sú potopené súčasne guľa na rade a nominovaná voľná guľa, je započítaná bodová hodnota gule na rade, s výnimkou prípadu, že sa jedná o červenú guľu, kedy sa započítava hodnota každej červenej gule. Nominovaná guľa je potom znovu postavená na stôl a guľa na rade zostáva mimo stola.
- (f) Ak je súper požiadaný, aby hral opäť, sú pravidlá o voľnej guli bezpredmetné.

11. Fauly

Ak je zahraný faul, rozhodca okamžite zahlási "faul".

- (a) Ak hráč ešte neodohral strk, jeho nábeh okamžite končí a rozhodca oznámi penalizáciu.
- (b) Ak hráč strk odohral, rozhodca počká, kým strk skončí a potom oznámi penalizáciu.
- (c) Ak faul nie je rozpoznaný a oznámený rozhodcom, ani nebol súperom dostatočne vysvetlený skôr, ako je vykonaný ďalší strk, je faul zrušený.
- (d) Všetky farebné gule, ktoré nie sú správne postavené na svojich bodoch zostávajú tam, kde ležia, s výnimkou prípadu, že sa ocitli mimo stola, vtedy sú znovu postavené na svoj bod.
- (e) Všetky body dosiahnuté počas nábehu pred zahraním faulu sa hráčovi započítajú, ale body dosiahnuté počas strku v ktorom bol zahraný faul sa hráčovi neudeľujú.
- (f) Nasledujúci strk je hraný z miesta, kde biela leží, alebo ak je mimo stola, zahrá sa z ruky.
- (g) Ak je dosiahnutých v jednom strku viac faulov, počíta sa ten s najvyššou bodovou hodnotou.
- (h) Hráč, ktorý sa dopustil faulu
 - i. je penalizovaný postihom podľa bodu 12. nižšie a
 - ii. musí hrať nasledujúci strk, ak bol súperom na to vyzvaný.

12. Postihy

Všetky fauly sú penalizované štyrmi bodmi, pokiaľ vyšší postih nevyplýva z nasledovných pravidiel. Postihom je:

- (a) hodnota gule, pri
 - i. zasiahnutí bielej gule viac ako raz,
 - ii. strku, kedy sa obe nohy strikera nedotýkajú podlahy,
 - iii. hre mimo poradia,
 - iv. nesprávnom zahratí z ruky, vrátane otváracieho strku,
 - v. minutí všetkých cieľových guľí bielou guľou,
 - vi. spadnutí bielej gule do jamky,

- vii. zahratí snookru za voľnú guľu,
- viii. zahratí skákavého strku,
- ix. zahratí neštandardným tágom,
- x. porade s partnerom v rozpore s Článkom III., bod 17.(e).

(b) hodnota gule na rade alebo zúčastnenej gule podľa toho, ktorá je vyššia,

- i. pri zahratí strku skôr ako všetky gule stoja,
- ii. pri zahratí strku skôr, ako rozhodca znovu postavil farebnú guľu,
- iii. pri potopení inej gule ako tej, ktorá je na rade,
- iv. ak biela guľa kontaktuje ako prvú guľu, ktorá nie je na rade,
- v. pri zahratí pretlačeného strku,
- vi. pri dotknutí sa gule v hre inak ako špičkou tága počas strku, alebo
- vii. pri vypadnutí gule zo stola.

(c) hodnota gule na rade alebo vyššia hodnota z dvoch zúčastnených guľí, ak biela guľa kontaktuje naraz dve gule iné ako červené alebo voľnú guľu a guľu na rade.

(d) Postih v hodnote sedem bodov je udelený, ak striker

- i. použije guľu mimo stola na akýkoľvek účel,
- ii. použije akýkoľvek predmet na meranie medzery alebo vzdialenosti,
- iii. zahrá na červené alebo na voľnú guľu ihneď po odohraní na červenej gule v jednom nábehu,
- iv. použije po začatí framu ako tágovú guľu inú ako bielu guľu,
- v. neurčí, ktorú guľu nominuje, ak je na to dotazovaný rozhodcom, alebo
- vi. po potopení červenej alebo voľnej gule zahrá faul predtým ako nominuje farebnú guľu.

13. Opakovaná hra

Ak je hráč vyzvaný, aby opakovane zahrál po zahratí faulu, nemôže byť táto požiadavka odmietnutá. Hráč, ktorý je požiadaný o opakované zahratie môže

(a) zmeniť názor ohľadom

- i. výberu strku a
- ii. na ktorú guľu na rade bude hrať,

(b) získať body za guľu alebo gule, ktoré právoplatne potopí.

14. Faul a minútie (tiež označované ako "Foul and Miss")

Striker musí na zasiahnutie gule na rade vynaložiť všetky svoje schopnosti. Ak rozhodca usúdi, že táto podmienka nebola splnená, ohlásí "Foul and Miss", s výnimkou prípadov, keď zostáva na stole iba posledná čierna guľa, alebo situácia na stole znemožňuje zasiahnutie gule na rade. Ďalej musí byť zrejmé, že sa striker pokúša zasiahnuť guľu na rade, či už priamo alebo nepriamo, dostatočnou silou a snaží sa vyhnúť brániacim sa guľám. Splnenie tejto podmienky posudzuje rozhodca.

(a) Ak bol ohlásený "Foul and Miss", hráč, ktorý je na rade môže požiadať svojho súpera, aby hral opäť a to buď z miesta, kde biela leží, alebo z pôvodného miesta, pričom guľou na rade bude tá istá guľa ako pri poslednom strku, menovite

- i. akákoľvek červená guľa, ak červená bola guľou na rade,
- ii. farebná guľa, ak v hre nie je žiadna červená guľa, alebo
- iii. akákoľvek farebná guľa, ak guľou na rade bola farebná guľa po potopení poslednej červenej gule.

(b) Ak striker nezasiahne guľu na rade, pričom v priamej ceste na ktorúkoľvek časť ktorejkoľvek gule na rade nebráni žiadna guľa, rozhodca ohlásí "Foul and Miss". To neplatí, ak striker potreboval snooker a rozhodca usúdi, že minútie nebolo úmyselné.

(c) Ak bolo ohlásené minutie podľa predchádzajúceho bodu (b), pričom bielej guli nebránila v priamej ceste na guľu na rade (alebo guľu, ktorá mohla byť na rade) hrateľnej na plný kontakt (v prípade červených musí byť posudzovaná akákoľvek červená guľa, ktorá nie je bránená farebnou guľou), potom

- i. ďalšie minutie gule na rade hrané z rovnakej pozície musí byť posúdené ako "Foul and Miss", bez ohľadu na rozdiel bodov a
- ii. ak je hráč požiadaný o opakovanú hru z tej istej pozície, rozhodca ho upozorní, že pri ďalšom minutí stráca frame v prospech súpera.

(d) Po tom, ako bola biela guľa postavená do pôvodnej pozície podľa tohto pravidla, pričom je možné hrať priamym strkom na ktorúkoľvek časť gule, ktorá je na rade alebo mohla by byť na rade a striker fauluje na ktorejkoľvek guli, vrátane bielej, ešte pred odohratím strku "Miss" nie je hlásené. V takom prípade je udelená príslušná penalizácia a

- i. nasledujúci hráč sa môže rozhodnúť, či bude hrať, alebo požiadá súpera, aby zahral z miesta, kde biela leží, alebo
- ii. nasledujúci hráč požiadá rozhodcu, aby nastavil všetky gule do pôvodnej pozície a nechá súpera zahrať z pôvodného miesta a
- iii. ak sa takáto situácia vyskytne v priebehu série hlásených minútí, každé upozornenie na stratu framu zostáva v platnosti.

(e) Akékoľvek ďalšie minutie je na posúdení rozhodcu.

(f) Po tom, ako je ohlásené minutie a hráč požiadá o opakovanie hry z pôvodného miesta svojho súpera, všetky cieľové gule, ktoré boli strkom dotknuté, zostávajú tam, kde sú, s výnimkou prípadu, keď rozhodca usúdi, že previnený hráč by získal výhodu. V takom prípade sú všetky dotknuté gule premiestnené do pôvodných pozícií k spokojnosti rozhodcu, a ak boli farebné gule v rozpore s pravidlami zahraté mimo stola, tak sú vrátené na stôl.

(g) Ak je akákoľvek guľa premiestňovaná do pôvodnej pozície po ohlásení minútia, musí byť jej poloha konzultovaná s oboma súperiacimi hráčmi, až kým rozhodca neurobí konečné rozhodnutie.

(h) Ak sa v priebehu takejto konzultácie niektorý z hráčov dotkne gule na stole, bude penalizovaný akoby bol striker, bez vplyvu na poradie hry. Dotknutá guľa, ak je to potrebné, bude premiestnená na pôvodné miesto, k rozhodcovej spokojnosti, aj ak by bola zdvihnutá zo stola.

(i) Nasledujúci hráč, ktorý bol požiadaný o opakovanie strku, sa môže rozhodcu spýtať, či bude premiestňovať aj iné gule ako bielu a rozhodca musí odpovedať.

15. Guľa pohnutá inak ako strikerom

Ak je guľa, či už pohybujúca sa alebo v pokoji, pohnutá inak ako strikerom, musí byť premiestnená na miesto, o ktorom rozhodca usúdi, že by tam mala byť. Postih nie je udelený.

- (a) Toto pravidlo musí byť použité v prípade, ak "vyššia moc" alebo iná osoba ako strikerov spoluhráč, zapríčiní, že striker pohne guľou.
- (b) Hráč nemôže byť penalizovaný, ak guľami pohne rozhodca.

16. Patová situácia

Ak rozhodca usúdi, že nastala alebo nastáva patová situácia, ponúkne hráčom možnosť znovu rozohrať frame. Ak má niektorý z hráčov námietky, rozhodca dovoľí pokračovať v hre za podmienky, že situácia sa musí zmeniť v stanovenom počte nasledujúcich strkov. Obvykle sú určené tri strky pre každú stranu. Ak sa situácia na stole zásadne nezmení ani po odohratí stanoveného počtu strkov, rozhodca dosiahnuté body vynuluje a rozostaví gule do pozície pre začatie nového framu a

- (a) frame začína ten istý hráč,
- (b) poradie v hre bude zachované také isté.

17. Snooker pre štyroch hráčov

- (a) V hre štyroch hráčov sa otvorenie framu strieda medzi oboma stranami a poradie v hre sa určí pred začiatkom framu a dodržiava sa celý frame.
- (b) Poradie je možné zmeniť pred začatím každého framu.

(c) Ak sa hráč dopustí faulu a je požiadaný hrať opäť, musí hrať opäť sám, aj v prípade, že faul bol zahratý mimo poradia a dodrží sa pôvodné poradie v hre, čím jeho partner môže stratiť ťah.

(d) Ak frame skončí remízou a je aplikované pravidlo Článku III., bod 4., dvojica, ktorá zahráva prvý strk na znovu postavenú čiernu guľu, si môže vybrať, ktorý z hráčov začne. Poradie v hre potom zostane nemenné.

(e) Hráči sa v priebehu framu môžu radiť, ale nesmú

- i. tak urobiť, kým je jeden z nich strikerom a je pri stole, ani
- ii. od prvého strku strikera do konca jeho nábehu.

18. Použitie príslušenstva

Hráč je zodpovedný za nastavenie aj odloženie príslušenstva, ktoré môže používať pri stole.

(a) Striker je zodpovedný za všetky veci vrátane, ale nie len, podpôr a predĺžení, ktoré si priniesol k stolu, či už vlastné alebo požičané (s výnimkou požičania od rozhodcu) a bude penalizovaný za každý faul, ktorý spôsobí použitím tohto príslušenstva.

(b) Príslušenstvo a vybavenie, ktoré je obvykle súčasťou vybavenia stola, a ktoré zabezpečuje tretia strana alebo rozhodca nepodlieha zodpovednosti hráča. Ak sa ukáže, že toto vybavenie je chybné a bolo príčinou toho, že sa hráč dotkol gule alebo guľí, nie je to považované za faul. Rozhodca v takom prípade, ak je to potrebné, prenastaví gule do pôvodných pozícií podľa predchádzajúceho bodu 15. a striker, ak je v nábehu, môže pokračovať v hre bez udelenia penalizácie.

19. Interpretácie

(a) V rámci týchto pravidiel a definícií, slová vzťahujúce sa k mužskému rodu, platia rovnako pre ženský rod.

(b) Pravidlá môžu byť upravené v závislosti od fyzického postihnutia hráča, napríklad

- i. Článok III., bod 12.(a)(ii) nemôže byť aplikované pre hráča na vozíčku a
- ii. ak je hráč farboslepý, musí mu rozhodca na jeho žiadosť oznámiť farbu gule.

(c) V hre bez rozhodcu plní funkciu rozhodcu súper alebo protistrana.

IV. Hráči

1. Správanie

V prípade, že

(a) hráčovi trvá strk alebo výber strku neprimerane dlhý čas, alebo

(b) podľa rozhodcu je správanie hráča úmyselné a sústavne neférové, alebo

(c) sa hráč opakovane správa nešportovo, alebo

(d) hráč odmieta pokračovať v hre

rozhodca môže

(e) varovať hráča, že pri ďalšom opakovaní bude frame pripísaný v prospech súpera, alebo

(f) pripísať frame súperovi, alebo

(g) v prípade, že správanie hráča je príliš hrubé, pripísať súperovi celý set.

Ak rozhodca varoval hráča podľa predchádzajúceho bodu (e) a ak sa hráč ďalej správa v rozpore s pravidlami, rozhodca musí, buď

(h) pripísať frame súperovi, alebo

(i) v prípade hrubého previnenia, pripísať súperovi celý set.

Ak rozhodca pripísal frame v prospech súpera, ďalšie previnenie hráča musí viesť k pripísaniu celého setu súperovi.

Každé rozhodnutie rozhodcu o pripísaní framu alebo setu je konečné a nedá sa voči nemu odvolať.

2. Postih

(a) Ak je frame pripísaný súperovi podľa tohto Článku, vinník

i. stráca frame a

ii. zároveň stráca všetky dosiahnuté body v tomto frame a jeho súper získava všetky body, ktoré zostávajú na stole, pričom sa každá červená guľa počíta za osem bodov a každá farebná guľa, ktorá je mimo stola sa počíta ako by bola znovu nastavená.

(b) Ak je set pripísaný súperovi podľa tohto Článku, vinník

i. stráca prebiehajúci frame podľa (a) a

ii. navyše stráca potrebný počet neodohratých framov ak sa hrá na počet vyhratých framov, alebo

iii. ak sa hrá na celkový súčet bodov, stráca zostávajúce framy, každý v hodnote 147 bodov.

3. Hráč, ktorý nie je strikerom

Hráč, ktorý práve nie je strikerom, musí stáť mimo výhľad strikera, kým tento hrá. Musí stáť alebo sedieť v dostatočnej vzdialenosti od stola.

4. Absencia

V prípade, že hráč opustí miestnosť, môže určiť osobu, ktorá bude dohliadať na jeho záujmy a hlásiť fauly, ak je to potrebné. Toto rozhodnutie musí byť oznámené rozhodcovi skôr, ako hráč miestnosť opustí.

5. Vzdanie sa

(a) Hráč sa môže vzdať iba ak je strikerom. Súper má právo akceptovať alebo zamietnuť takéto vzdanie sa, potom sa toto stáva bezpredmetné a hráč musí pokračovať v hre.

(b) Ak sa hrá na celkový počet bodov a hráč sa vzdá, sú všetky zostávajúce body pripísané v prospech súpera, pričom sa každá červená guľa počíta za osem bodov.

(c) Ak hráč vzdá frame v situácii, keď ešte nepotrebuje snooker, môže rozhodca vyhodnotiť takéto správanie ako nešportové.

V. Rozhodcovia a asistenti

1. Rozhodca

(a) Rozhodca musí

i. byť jediným posudzovateľom športového a nešportového správania,

ii. byť schopný urobiť rozhodnutie v záujme športového ducha v akomkoľvek prípade, ktorý nie je popísaný v týchto pravidlách,

iii. byť schopný dohliadať na regulérny priebeh hry v rámci týchto pravidiel,

iv. zasiahnuť vždy, ak dôjde k porušeniu pravidiel,

v. oznámiť farbu gule hráčovi, ak ten o to požiada,

vi. očistiť akúkoľvek guľu, ak o to hráč oprávnené požiada.

(b) Rozhodca nesmie

i. odpovedať na otázky, na ktoré mu vyslovene nie je povolené odpovedať v zmysle týchto pravidiel,

ii. dať akékoľvek znamenie hráčovi o možnom zahratí faulu,

iii. dávať rady alebo prezentovať názory týkajúce sa hry, ani

iv. odpovedať na akékoľvek otázky ohľadne rozdielu bodov.

(c) Ak rozhodca nepostrehne incident, môže podľa svojho uváženia situáciu konzultovať so zapisovateľom alebo s ostatnými asistentmi alebo divákmi, ktorí sedeli na mieste, z ktorých bol incident lepšie viditeľný, alebo môže využiť záznam z kamery/video a na základe toho urobiť rozhodnutie.

2. Zapisovateľ

Zapisovateľ musí zaznamenávať bodový zisk na počítadlo a asistovať rozhodcovi pri plnení jeho povinností. Ak je to potrebné, musí plniť funkciu druhého zapisovateľa.

3. Druhý zapisovateľ

Druhý zapisovateľ musí zaznamenávať bodový zisk z každého strku, ukazovať fauly a koľko bodov bolo dosiahnutých hráčom alebo skupinou hráčov, tak ako je prepísané. Musí tiež oznamovať celkový bodový zisk.

4. Asistencia

(a) Na žiadosť strikera, musí rozhodca alebo zapisovateľ pohnúť osvetlením a pridržať ho v požadovanej pozícii, ak prekáža vo vykonaní strku.

(b) Povinnosťou rozhodcu a zapisovateľa je poskytnúť nevyhnutnú pomoc hendikepovaným hráčom.

Zdroj: World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA)

Preložil: Ján Kováč

© Snookersport 2009