

ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ PRE POOL BILIARD

Aktualizované vydanie schválené
[Slovenským biliardovým zväzom](#)
14.5.2008

Posledné úpravy z 30.3.2012

*Originálny text bol prevzatý z „[Pool Billiards – The Rules Of Play, Version 21.12.2007](#)“
a „[Pool Billiards – The Regulations \(Effective 1/1/08\)](#)“*

1.Všeobecné pravidlá biliardovej hry

Tieto pravidlá sa vzťahujú na hru, spôsoby počítania a činnosť funkcionárov v priebehu turnaja, majstrovstiev, ligových zápasov na všetkých úrovniach, ako aj iných súťažiach organizovaných **SBiZ**. Zásady a princípy týchto pravidiel tvoria podstatu všeobecných pravidiel biliardovej hry. Preto je nutné ich aplikovať a uplatniť v každej jednotlivjej biliardovej hre.

Hra pool biliard sa hrá na biliardovom stole pokrytom plátnom a ohraničenom mantinelmi. Hráč používa tágo na strk do bielej gule ktorá následne prichádza do kontaktu s ostatnými biliardovými guľami používanými v danej hre. Úlohou hráča je **regulárne** potopiť všetky gule, ktoré mu stanovujú pravidlá danej hry do jamiek, ktoré sú na rohoch a stredoch stola. Hráč, ktorý ako prvý potopí poslednú stanovenú guľu, prípadne dosiahne stanovený počet bodov **vyhráva**.

1.1 Povinnosti hráča

Do zodpovednosti hráča patrí poznať všetky pravidlá, zásady a časový rozvrh turnaja, ktorého sa zúčastňuje, ako aj pravidlá a zásady, ktorými sa riadi ligová súťaž, ak je jej účastníkom.

Riadiaci funkcionári ligovej súťaže a tiež predstavitelia turnajov sú povinní podniknúť maximálne úsilie na oboznámenie hráčov a biliardových klubov so všetkými informáciami ohľadne biliardových súťaží. V konečnom dôsledku však zodpovednosť mať všetky informácie potrebné k hre zostáva **na hráčovi**. Hráč nemôže podať protest z dôvodu neinformovanosti. Zodpovednosť, odhadnutie situácie a znalosť pravidiel je na hráčovi.

1.2 Zásady otvorenia biliardovej hry

Každý stretnutie biliardových hráčov je otvárané **rozohrou**. Rozohra sa používa na určenie, ktorý hráč má právo vykonať prvý rozstrel. Obidvaja hráči sú povinní použiť guľu rovnakej veľkosti a hmotnosti. Pri rozohre si hráč môže umiestniť guľu kdekoľvek v svojej polovici záhlavia. Hráči odohrávajú súčasne svoje gule smerom k prednému mantinelu, jeden na pravej, druhý na ľavej strane polovice stola.

Ten hráč, ktorému guľa **zastane bližšie** k zadnému mantinelu, od ktorého odohrával guľu, **vyhráva rozstrel**. Hraná guľa sa musí dotknúť predného mantinelu. Dotyk gule o zadný mantinel nie je podstatný.

Rozohra je automaticky **prehratá, ak guľa**, ktorú hráč zahráva :

- vybehne z určenej polovice stola, ktorú má daný hráč
- nedotkne sa predného mantinelu
- spadne do ktorejkoľvek jamky
- vyskočí zo stola
- dotkne sa pozdĺžneho mantinelu
- dotkne sa predného mantinelu viac ako jeden krát
- guľa zastane v rohovej jamke tak, že sa nedá zahráť rovnobežne so zadným mantinelom

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

1.3 Pomôcky používané k biliardovej hre

Hráči nemôžu používať výstroj a pomôcky spôsobom odporujúcim ich normálnemu použitiu. Nádoba na púder, krieda atď. **nemôžu byť** používané na zvyšovanie výšky pomocného tága, alebo ako podložka pod hráčovú ruku.

K strku **nemôžu byť použité viac ako 2 pomocné tága naraz.**

Pri použití pomocného tága, toto môže podopierať len prednú časť tága.

Biliardové gule **nemôžu byť v priebehu hry používané na meranie** akýchkoľvek vzdialeností.

Trojuholník môže byť v priebehu hry používaný len rozhodcom a to na zistenie, či sa v trojuholníkovom poli nachádzajú gule /*napr. v hre 14/1*/.

Tágo – hráč môže meniť tága počas zápasu – napr. rozrážacie tága, hracie tága a tága na skoky. Hráč môže použiť aj násady na predĺženie tága.

Krieda – hráč môže použiť kriedu na predídene chýb pri strku. Hráč môže používať jeho vlastnú kriedu bez ohľadu na jej farbu.

Pomocné tága – hráč môže použiť maximálne 2 pomocné tága pri jednom strku. Ovládanie tág je na hráčovi. Hráč môže používať vlastné pomocné tága, ak spĺňa schválené normy pre biliardovú hru.

Rukavice – hráč môže použiť rukavice na zníženie trenia tága o ruku.

Púder – hráč môže použiť akékoľvek množstvo púdro, ktoré je povolené rozhodcom.

1.4 Gule vracajúce sa na stôl

Gule sa vracajú na stôl do pôvodného postavenia ich položením na **zadný bod**. V prípade, že je tento obsadený, gule sa vracajú **na čiaru**, ktorá spája zadný bod so stredom zadného mantinelu. Gule sa kladú k zadnému bodu ako najbližšie sa len dá – môžu sa dotýkať inej farebnej gule, ale nesmú zmeniť jej umiestnenie. Avšak, ak je biela guľa vedľa gule vracajúcej sa na stôl, tak navrátená guľa sa nesmie dotýkať bielej gule.

1.5 Biela guľa v ruke

Keď je biela guľa v ruke, hráč si ju môže **postaviť kdekoľvek** na hraciu plochu /*tak, aby sa nedotkla inej gule*/ a môže pokračovať v hre. Hráč môže použiť špičku tága na posunutie gule nie však s pohybom smerom dopredu. Pri začatí hry sa biela guľa môže položiť kdekoľvek na plochu stola ohraničenú zadným mantinelom a hranicou záhlavia stola. Ak pri rozstrele dôjde k situácii /*napr. hra č.8*/, že všetky gule zastanú v záhlaví stola a biela spadne do jamky, postaví sa guľa, ktorú určí hráč s guľou v ruke /*okrem gule č.8*/ na zadný bod stola. Hráč s guľou v ruke tak **začína hru zo záhlavia** strkom na túto guľu.

1.6 Hlásenie jamiek

Pri hrách, v ktorých sa jamky hlásia, **môže hráč hrať guľu** podľa svojho výberu. Predtým ako začal strk, musí nahlásiť jamku a guľu, ktorú do nej zahráva. Musí nahlásiť tiež prípadnú kombináciu gulí. Hráčovi sa rátajú všetky navyše ukryté gule, ktoré spadli do jamiek spolu s nahláseniu guľou. Ak rozhodca nesprávne nahlási strk, mal by ho hráč opraviť pred tým, ako strk vykoná. Jasný strk sa **hlásiť** nemusia. Rozhodca musí každé nahlásenie hráča nahlas potvrdiť. Hráč môže nahlásiť „istotu“, to znamená, že po odohratí strku bude pokračovať jeho protihráč.

1.7 Náhodný pohyb guľí

Ak dôjde v priebehu hry k **náhodnému nechcenému** pohybu guľí po stole, napríklad z dôvodu, že sa stôl pohne pod tlakom váhy hráča, nepovažuje sa to za faul. Ak pritom dôjde k spadnutiu gule do jamky táto sa nevyberá naspäť na stôl. Uvedené skutočnosti sú považované za **riziko hry**. O tom, či bola situácia vyvolaná ako náhoda, alebo je to úmysel hráča rozhoduje rozhodca.

1.8 Zaseknuté gule

Ak sa dve alebo viac guľí zaseknú v ústí jamky tak, že jedna, alebo viac ich visí vo vzduchu, potom musí rozhodca polohu guľí 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.

1.9 Návrat do pozície

Ak potrebujú hráč gule **očistiť alebo vymeniť**, tak tento proces vykoná rozhodca. Ten je povinný zabezpečiť, aby po očistení, poprípade výmene guľí ostala na stole úplne **rovnaká situácia** postavenia guľí, ako pred začatím čistenia, či výmeny.

1.10 Vonkajšie rušivé vplyvy

Ak je hráčov strk **ovplyvnený** rušením z okolia, vráti rozhodca gule do pôvodnej pozície a strk sa opakuje. Ak sa už nedajú gule postaviť do pôvodnej pozície, hra **sa zopakuje**, pričom začína ten hráč, ktorý začínal pokazenú hru.

1.11 Protesty

Hráč môže od rozhodcu **žiadať** vysvetlenie niektorého pravidla, alebo **protestovať** proti nesprávnemu rozhodnutiu. Toto hráč musí vykonať predtým, než zahrá nasledujúci strk, pretože v opačnom prípade nebude protest braný na vedomie. Ak si hráč myslí, že sa sporná situácia nedá vyriešiť preto, lebo rozhodca zle aplikuje pravidlo, musí rozhodca tento protest odovzdať riadiacemu orgánu turnaja. Rozhodnutie vedúceho turnaja je **konečné**. V každom prípade sa hra zastaví, pokiaľ sa spor nevyrieši. Protihráč a rozhodca musia akceptovať zastavenie hry, keď hráč protestuje. Ak hráč ignoruje protihráčov protest, môže to znamenať jeho diskvalifikáciu, alebo stratu setu.

1.12 Vzdanie hry

Ak sa hráč **vzdá**, prehráva zápas. Ak hráč rozmontuje tágo, pokiaľ jeho protihráč neukončil hru, automaticky to znamená, že vzdáva zápas. Toto platí aj v situácii, ak hráč nedokončil hru a protihráč **položí na stôl** tágo.

1.13 Patová situácia

Ak rozhodca dôjde k záveru, že hra je **nerozhodná**, povie to hráčom a dá ešte každému 3 strky. Ak po týchto strkoch stále nie je východisko, tak rozhodca so súhlasom obidvoch hráčov, hru **uzavrie ako remízu**.

2. Definície používané v týchto pravidlách

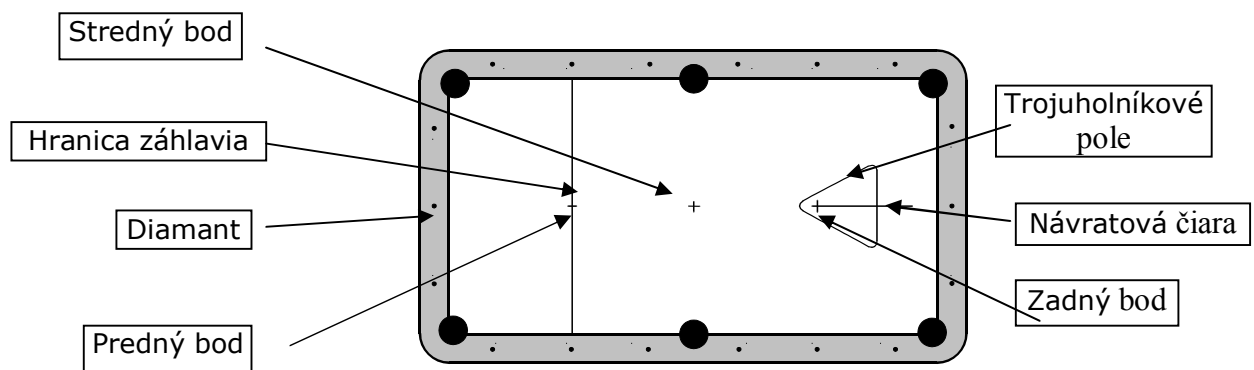
2.1 Časti stola a označenie

Všetky uvedené pravidlá biliardovej hry sú stanovené pre biliardové stoly, určené na súťažnú hru, biliardové gule priemeru 57,2 mm a výbavu, ktorá zodpovedá používaným normám a požiadavkám **SBiZ**.

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.



Hranica záhlavia nie je súčasťou záhlavia.

Pri posudzovaní umiestnenia gule na stole je rozhodujúci priemet jej ťažiska.

2.2 Strk

Strk začína **kontaktom špičky tága** s bielou guľou, ktorý dáva bielej guli potrebnú energiu k pohybu. Strk končí zastavením všetkých gúl na hracej ploche biliardového stola. Ak sa tieto podmienky strku nedodržia, je to faul.

2.3 Potápanie guľí

Guľa je potopená, ak sa **potopí do jamky** a nevráti sa do hry. Biliardová guľa, ktorá sa potopí po zásahu druhou guľou */myslí sa iná guľa ako tá guľa, na ktorú je bielu vedený strk/*, je považovaná za korektne potopenú.

Guľa, ktorá sa **zastaví na okraji** jamky a ostane **viac ako 5 sekúnd** bez pohybu a následne sa potopí, nie je považovaná za korektne potopenú. Počas piatich sekúnd, pokiaľ zastane biliardová guľa na okraji jamky a nie je zrejmé či spadne, je rozhodca povinný **zakázať** ďalší strk.

Guľa, ktorá sa potopí do jamky a následne sa **vráti** na hraciu plochu, sa nepovažuje za korektne potopenú a ostáva v hre.

Ak sa biela guľa **dotkne niektorej gule**, ktorá je potopená v jamke, je to faul, aj keby sa následne vrátila na hraciu plochu. Rozhodca môže v priebehu hry preložiť gule z naplnených jamiek do prázdnych jamiek, nie je to však jeho povinnosťou.

Za vyskočenie potopenej gule z jamky vždy **zodpovedá** sám hráč.

2.4 Guľa nalepená na mantinel

Guľa je nalepená na mantinel v situácii, keď sa bezprostredne dotýka mantinelu. V tomto prípade hovoríme o guli nalepenej na mantinel.

Ak v hre platí zásada, že po kontakte bielej gule s farebnou guľou sa musí jedna z guľí dotknúť mantinelu, tak to **nemôže byť guľa nalepená** na mantinel, ak nesplní podmienku, že sa od mantinelu odlepí a opäť sa mantinelu dotkne.

O potvrdenie skutočnosti, či je guľa nalepená na mantinel alebo nie, môže pred strkom požiadať **sediaci hráč**. Hráč na strku **musí povoliť** skontrolovanie situácie a tiež môže o takúto kontrolu požiadať sám.

2.5 Guľa vyskočená zo stola

Guľa sa **považuje** za vyskočenu zo stola, ak sa po strku nenachádza na hracej ploche a súčasne nebola potopená. Guľa je tiež považovaná za vyskočenu zo stola, ak zo stola vyskočí, ale vráti sa na hraciu plochu **nárazom** do biliardovej lampy, biliardovej kriedy, alebo do jedného z hráčov. Guľa sa **nepovažuje za vyskočenu** ak po strku vyskočí na mantinel a sama sa vráti na hraciu plochu, alebo sa potopí do jamky.

2.6 Skreč

Strk, pri ktorom biela guľa **padne do jamky**, je skreč a je to vždy faul.

2.7 Biela guľa

Biela guľa je guľa, s ktorou hráč začína strk. Je tradične biela, avšak môžu byť na nej umiestnené body a reklamné potlače. Obidvaja hráči sú **povinní hrať v hre** s tou istou bielou guľou.

2.8 Farebné gule

Farebné gule sú gule, ktoré sú potápané pomocou bielej gule do jamiek. Majú svoje obvyklé označenie a to, že čísla **1 až 7 sú jednofarebné, čísla 9 až 15** majú farebný prúžok a **číslo 8 je vždy čierna guľa**. Farby a čísla sú na biliardových guliach určených pre súťažnú hru sú schvaľované **SBiZ**.

2.9 Set

Súťažný zápas v biliardovej hre sa hrá na **stanovený počet setov**, ktoré musí hráč v hre dosiahnuť. Pravidlá pre víťazstvo v každom jednotlivom sete sú stanovené pravidlami pre danú biliardovú hru, v ktorej sa súťažný zápas uskutočňuje.

2.10 Trojuholník

Trojuholník je biliardová pomôcka, ktorá je používaná na **postavenie** biliardových gulí do pozície otvorenia danej biliardovej hry. Postavenie gulí do trojuholníka je stanovené pravidlami jednotlivých hier. Platí zásada, že po vyzdvihnutí trojuholníka z hracej plochy ostanú biliardové gule v pozícii na otvorenie hry **nalepené vzájomne na seba**. Na hru č.9 sa môže použiť namiesto trojuholníka k postaveniu gulí do východiskovej pozície kosoštvorec.

2.11 Hráč, ktorý začína hru

Určenie, ktorý hráč bude začínať hru, sa stanovuje **rozohrou**. Platí zásada, že hráč, ktorý vyhrá rozohru určuje, či otvorí hru on, alebo prenechá otvorenie hry protihráčovi. Každá biliardová hra sa začína strkom zo záhlavia.

2.12 Nábeh

Otvorenie hry hráča, až po jej ukončenie, sa **nazýva nábeh**. Začína sa tým okamihom, keď hráč zahrá prvý strk a skončí posledným korektným potopením gule.

V niektorých prípadoch, ktoré presne stanovujú pravidlá danej hry /napríklad *push out* v hre č.9/, hráč môže právo svojho nábehu postúpiť protihráčovi.

2.13 Pozícia gulí

Pozíciu gulí vždy **hodnotí rozhodca**. Určenie, kde sa guľa nachádza, sa stanovuje vertikálnym pohľadom zhora nadol. Postavenie gulí do pozície /napríklad *na zadný bod, alebo čiaru spojujúcu zadný bod zo stredom zadného mantinelu*/ sa stanovuje tak, že bod ktorým sa dotýka guľa hracej plochy, je presne na stanovenom mieste.

2.14 Návrat biliardových gulí na stôl

V niektorých hrách sa biliardové gule **vracajú** na stôl v priebehu hry a takéto gule sa označujú pojmom „*guľa vrátená na stôl*“.

2.15 Vrátenie guľí do pôvodnej pozície

Ak v priebehu hry dôjde nejakým spôsobom k **porušeniu pozície**, ktorá vznikla strkom */napríklad hráč rukou, alebo telom neúmyselne posunie guľu/*, je to faul a povinnosťou rozhodcu je navrátiť guľe do pôvodnej pozície, čo najpresnejšie ako je to možné.

2.16 Skok

Skok je biliardový strk, pri ktorom biela guľa **prekoná prekážku** jej preskočením, napríklad biela guľa preskočí farebnú guľu. Korektnosť správnosti tohto strku spočíva v jeho **správnom vykonaní** a skutočnosti, či mal hráč zámer vykonať skok, alebo nie. Správne vykonaný skok je **strk tága zhora** do bielej guľe, jej následné preskočenie prekážky a dopad na hraciu plochu. Faulom je, ak sa pri skoku dotkne **kostica** tága bielej guľe.

2.17 Strk na istotu

Hráč **môže zhlásiť** strk ako istotu, ak sa jedná o hru kde sa hlásia jamky. Hráč nahlasuje skutočnosť, že zahráva istotu, **pred strkom** rozhodcovi. Po odohraní strku na istotu, je na rade v hre protihráč.

Platí zásada, že pri zahrávaní istoty **nezáleží na tom**, či je potopená nejaká guľa, ak je strk na istotu zahráný korektne */okrem hry č.10/*.

2.18 Faul pri strku

Faulom pri strku je, keď sa tágo **dotkne bielej guľe kosticou**. Táto skutočnosť je posudzovaná rozhodcom najmä podľa charakteristického zvuku, ktorý pri takomto strku vzniká.

3. Hra číslo 8

Hra č.8 sa hrá s 15 guľami a bielou guľou. Na to, aby hráč mohol potopiť **guľu č.8**, musí najprv potopiť 7 guľí **svojej skupiny**. Potápanie guľí sa **nahlasuje**.

3.1 Rozostavenie guľí

Gule sa musia postaviť do trojuholníka, pričom predná guľa je na zadnom bode, guľa č.8 **v strede** a v zadných rohoch je **plná** a **polovičná** guľa.

3.2 Rozrazenie

Hráč, ktorý vyhrá rozohru, určí kto bude rozrážať.
Pre rozrazenie sa aplikujú nasledovné pravidlá :

- biela guľa musí byť hraná **zo záhlavia**.
- žiadna guľa sa nehlási a biela sa môže dotknúť ako prvej ľubovoľnej gule.
- ak rozrážajúci potopí aspoň jednu farebnú guľu bez faulu, pokračuje v hre a **stôl je otvorený**.
- ak nie je potopená ani jedna farebná guľa, musia sa **najmenej štyri farebné gule dotknúť mantinelov**. Ak sa nespĺní táto podmienka, môže protihráč prevziať pozíciu a pokračovať v hre, alebo určiť nový rozraz.
- ak je pri rozrazení **potopená guľa č.8**, môže rozrážajúci požiadať o jej **návrat na zadný bod** a pokračovať, alebo určiť nový rozraz
- ak je pri rozrazení potopená **guľa č.8 a zároveň biela guľa**, môže protihráč požiadať o jej návrat na zadný bod a pokračovať s bielou zo záhlavia, alebo určiť nový rozraz.
- ak pri rozrazení **vyskočí zo stola nejaká farebná guľa**, je to faul, vyskočené gule ostávajú mimo hru */okrem gule č.8, ktorá sa vracia na stôl/* a protihráč môže akceptovať pozíciu a pokračovať v hre, alebo pokračovať s bielou zo záhlavia.
- ak **rozrážajúci urobí faul, ktorý nie je popísaný vyššie**, protihráč môže akceptovať pozíciu a pokračovať v hre, alebo pokračovať s bielou zo záhlavia.

3.3 Otvorený stôl

Stôl je otvorený, ak nie sú **pridelené** skupiny guľí hráčom. Pokiaľ je stôl otvorený, je dovolené hrať kombináciu a umiestniť **plnú guľu pomocou polovičnej a naopak**. Takúto kombináciu **nie je možné zahrať cez guľu č.8**. Keď je guľa č.8 tá guľa, do ktorej sa zahrlo ako prvej a následne sa plná alebo polovičná 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 skupinu guľí. Pri otvorenom stole **zostávajú** všetky nesprávne umiestnené gule v jamkách. **Po rozrazení je stôl vždy otvorený**.

3.4 Pokračovanie hry

Ak hráčovi pri rozstrele **spadne** jedna, alebo viac guľí do jamiek, ostáva pri stole. Pokračuje v hre pokiaľ sa mu darí umiestňovať gule do jamiek, nespraví faul, alebo hru nevyhrá. Keď sa **dopustí chyby** alebo faulu, začína hru protihráč. Hra končí keď bola guľa č.8 korektne umiestnená do jamky, alebo ak bola ukončená z dôvodu vážneho porušenia pravidiel.

3.5 Hlásenie jamiek

Každá guľa musí byť **nahlásená** spolu s jamkou, kam ju hráč umiestňuje. Guľa č.8 sa môže nahlásiť a hrať iba po tom, ako hráč potopí všetky gule svojej skupiny. Hráč môže nahlásiť „istotu“, to znamená, že po odohratí gule bude pokračovať jeho protihráč bez ohľadu na to, či nejaká guľa spadla do jamky, alebo nie.

3.6 Prehratie setu

Hráč prehrá set ak :

- faulom potopí čiernu guľu
- potopí čiernu guľu pred tým ako by mal
- potopí čiernu guľu do inej ako nahlásenej jamky
- čierna guľa vyskočí zo stola */toto pravidlo sa nevzťahuje na rozrážanie/*

3.7 Fauly

Ak sa hráč dopustí faulu, je jeho hra **ukončená** a hrať bude ďalej jeho protihráč. Ten má bielu guľu v ruke a môže si ju položiť **kdekoľvek** na hraciu plochu stola */okrem faulu pri rozraze vid'.3.2/*.

3.8 Penalizácia

Pri nešportovom správaní rozhodca penalizuje hráča podľa **nevhodnosti** jeho správania.

3.9 Patová situácia

Ak sa v hre objaví patová situácia, **začne sa odznova** a rozráža hráč, ktorý rozrážal predošlú hru.

4. Hra číslo 9

Hra č.9 sa hrá s 9 očíslovanými guľami a bielou guľou. Hráč musí hrať na gule vo **vzostupnom číselnom poradí**. Hráč, ktorý ako prvý potopí **guľu s číslom 9 bez faulu, vyhráva**.

4.1 Rozostavanie guľí

Farebné gule sa postavajú do **tvaru kosoštvorca**, 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 guľu kdekoľvek v záhlaví a vykoná rozstrel.

4.2 Rozrazenie

Hráč, ktorý vyhrá rozohru, **určí** kto bude rozrážať. Pravidlá pre správne rozrazenie sú také isté, ako pre **správne strky**, okrem prípadov :

- hráč musí **trafiť** bielu guľou ako prvú guľu s číslom 1.
- ak pri rozraze biela guľa **spadne do jamky**, alebo vyskočí zo stola, alebo pokiaľ nie sú splnené podmienky správneho rozrazenia, je to faul a protihráč si môže položiť bielu guľu kdekoľvek na hraciu plochu stola.
- ak pri rozrazení **vyskočí zo stola** ľubovoľná guľa, je to faul a protihráč si môže položiť bielu guľu kdekoľvek na hraciu plochu stola. Vyskočené a potopené farebné gule sa do hry nevracajú /okrem gule č.9/.
- ak nie je potopená ani jedna farebná guľa, musia sa **najmenej štyri farebné gule dotknúť mantinelov**. Ak sa nesplní táto podmienka, je to faul a protihráč si môže položiť bielu guľu kdekoľvek na hraciu plochu stola.

4.2a Pravidlo 3 guľí

V prípade, že sa chceme vyhnúť rozrazeniu „soft-break“, používa sa nasledovné pravidlo (okrem vozíčkárov a dievčat) :

- **najmenej 3 farebné gule** musia splniť jednu z nasledovných podmienok :
 - guľa **je potopená**
 - guľa **prejde za hranicu záhlavia**

Ak rozrazenie nesplní horeuvedené podmienky, **nie je to faul**, ale použijú sa nasledovné pravidlá :

- ak je potopená **guľa č.9**, vyberie sa a položí na zadný bod
- protihráč môže prevziať pozíciu, alebo dať pokračovať hráčovi, ktorý rozrážal
- ak sa protihráč rozhodol prevziať pozíciu, **nemôže zahrať push-out**
- ak protihráč dal pokračovať hráčovi, ktorý rozrážal, **tento môže zahrať push-out**

4.3 Push-out

Ten hráč, ktorý je po rozrazení **na rade**, môže zahrať push-out, pričom sa biela guľa nemusí dotknúť žiadnej gule ani mantinelu. Avšak ostatné pravidlá pre fauly ostávajú nezmenené. Hráč musí push-out **nahlásiť pred strkom**, inak sa strk považuje za normálny. Všetky gule potopené pomocou push-out **zostávajú v jamkách** až na guľu č.9. Po správnom zahratí push-out môže protihráč **pokračovať, alebo prenechať** pozíciu hráčovi, ktorý push-out zahral. Ak sa neporuší žiadne pravidlo, nie je push-out faul. Nesprávny push-out sa posúdi podľa druhu faulu, ktorý bol vykonaný.

4.4 Pokračovanie hry

Ak hráč pri rozstrele **potopí** minimálne jednu guľu, pokračuje v hre, kým sa mu darí umiestňovať gule do jamiek, nedopustí sa faulu, alebo **hru nevyhrá**. Keď sa dopustí chyby alebo faulu, začína hru protihráč. Hra končí, keď bola guľa č.9 korektne umiestnená do jamky, alebo ak bola ukončená z dôvodu vážneho porušenia pravidiel.

4.5 Návrat gule č.9 do hry

Ak je guľa č.9 **potopená** faulom, alebo vyskočí zo stola, tak sa vráti do hry. Položí sa na zadný bod stola. Žiadna iná guľa **nemôže byť** vrátená do hry.

4.6 Hra po faule

Ak sa hráč dopustí faulu, je jeho **hra ukončená**. Ak potopí pri faule guľu do jamky, táto sa na stôl nevracia, s výnimkou gule č.9. Protihráč má po faule **bielu guľu v ruke** a môže si ju položiť kdekoľvek na hraciu plochu stola. Ak sa hráč dopustil viacerých faulov v jednom strku, počíta sa to za jeden faul.

4.7 Pravidlo troch faulov

Ak sa hráč dopustí troch faulov **po sebe**, automaticky prehráva set. Pri nešportovom správaní rozhodca penalizuje hráča podľa nevhodnosti jeho správania.

4.8 Patová situácia

Ak nastane **v hre** patová situácia, tak sa hra začína odznova a rozráža hráč, ktorý rozrážal predchádzajúcu hru.

5. Hra číslo 10

Hra č.10 je hlásená hra. Hráč po rozstrele potápa gule podľa čísiel. **Pri strku sa hlási len jedna guľa, okrem rozstrelu, kedy sa žiadna guľa nehlási.** Vyhráva hráč, ktorý nahlási a potopí guľu č.10, bez faulu. V prípade, že hráč pri korektnom rozstrele potopí guľu č.10, táto sa vyberá na zadný bod a hráč pokračuje v hre.

5.1 Rozostavanie gulí

Farebné gule sa postavlia do **malého trojuholníka**, pričom guľa č.1 je na vrchole a leží na zadnom bode, guľa č.10 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 guľu kdekoľvek v záhlaví a vykoná rozstrel.

5.2 Rozrazenie

Hráč, ktorý vyhrá rozohru, **určí** kto bude rozrážať. Pravidlá pre správne rozrazenie sú také isté ako pre **správne strky**, okrem prípadov :

- hráč musí trafiť bielu guľou ako prvú guľu s číslom 1.
- ak pri rozraze biela guľa spadne do jamky, alebo vyskočí zo stola, alebo pokiaľ nie sú splnené podmienky správneho rozrazenia, je to faul a protihráč si môže položiť bielu guľu kdekoľvek na hraciu plochu stola.
- ak pri rozrazení **vyskočí zo stola** ľubovoľná guľa, je to faul a protihráč si môže položiť bielu guľu kdekoľvek na hraciu plochu stola. Vyskočené a potopené farebné gule sa do hry nevracajú /okrem gule č.10/.
- ak nie je potopená ani jedna farebná guľa, musia sa **najmenej štyri farebné gule dotknúť mantinelov**. Ak sa nesplní táto podmienka, je to faul a protihráč si môže položiť bielu guľu kdekoľvek na hraciu plochu stola.

5.3 Push-out

Ten hráč, ktorý je po rozrazení **na rade**, môže zahrať push-out, pričom sa biela guľa nemusí dotknúť žiadnej gule ani mantinelu. Avšak ostatné pravidlá pre fauly ostávajú nezmenené. Hráč musí push-out **nahlásiť pred strkom**, inak sa strk považuje za normálny. Všetky gule umiestnené pomocou push-out **zostávajú v jamkách**, až na guľu č.10. Po správnom zahratí push-out môže protihráč **pokračovať, alebo prenechať** pozíciu hráčovi, ktorý push-out zahrál. Ak sa neporuší žiadne pravidlo, nie je push-out faul. Nesprávny push-out sa posúdi podľa druhu faulu, ktorý bol vykonaný.

5.4 Pokračovanie hry

Ak hráč pri rozstrele **potopí** minimálne jednu guľu, pokračuje v hre, kým sa mu darí umiestňovať gule do jamiek, nedopustí sa faulu, alebo **hru nevyhrá**. Keď sa dopustí chyby alebo faulu, začína hru protihráč. Hra končí keď bola guľa č.10 korektné umiestnená do jamky, alebo bola ukončená z dôvodu vážneho porušenia pravidiel.

5.5 Korektný strk

Každý **strk je potrebné hlásiť**. Hlási sa len jedna guľa bez upresňovania detailov /*karamboláž, mantinely*/. Biela guľa sa musí dotknúť ako prvej farebnej gule s najnižším číslom na stole.

Gule, ktoré sa potopia okrem hlásenej pri korektnom strku, **zostávajú v stole** /*okrem gule č.10*/.

5.6 Istota

Hráč, ktorý je na rade, môže ohlásiť pred strkom „istota“. Pri tomto strku sa musí biela guľa dotknúť ako prvej farebnej gule s najnižším číslom na stole a **žiadna guľa nesmie byť potopená**. Po takomto strku je na rade súper. Ak hráč zahrá „istotu“ tak, že **potopí nejakú guľu**, súper môže prevziať pozíciu, alebo dať pokračovať hráčovi, ktorý „istotu“ hral.

5.7 Nesprávne potopené gule

Ak hráč **hlásenú guľu potopí do nesprávnej jamky, alebo nepotopí hlásenú a súčasne potopí inú guľu**, jeho nábeh je ukončený a súper môže prevziať pozíciu, alebo dať pokračovať hráčovi, ktorý strk hral.

5.8 Návrat gule č.10 do hry

Ak je guľa č.10 potopená faulom, počas push-out, pri rozrazení, do nesprávnej jamky, alebo vyskočí zo stola, tak sa vráti do hry. Položí sa na zadný bod stola. Žiadna iná guľa nemôže byť opäť vrátená do hry.

5.9 Hra po faule

Ak sa hráč dopustí faulu, je jeho **hra ukončená**. Ak potopí pri faule guľu do jamky, táto sa na stôl nevracia, s výnimkou gule č.10. Protihráč má po faule **bielu guľu v ruke** a môže si ju položiť kdekoľvek na hraciu plochu stola. Ak sa hráč dopustil viacerých faulov v jednom strku, počíta sa to za jeden faul.

5.10 Pravidlo troch faulov

Ak sa hráč dopustí troch faulov **po sebe**, automaticky prehráva set. Pri nešportovom správaní rozhodca penalizuje hráča podľa nevhodnosti jeho správania.

5.11 Patová situácia

Ak nastane v hre patová situácia, hra sa začína odznova a rozráža hráč, ktorý rozrážal predchádzajúcu hru.

6. Hra 14/1

Hra 14/1 je hra **hlásená**. Hráč je povinný nahlasovať guľu, ktorú hrá a tiež jamku, do ktorej potápa guľu. Za každú **správne potopenú guľu** dostane hráč jeden bod a smie hrať dovtedy, pokiaľ sa mu darí umiestňovať gule, alebo kým nespraví faul. Hráč môže potopiť do jamiek 14 guľí, ale skôr ako potopí ďalšiu guľu, postaví sa nový trojuholník bez prednej gule. Hráč, ktorý získa ako **prvý** predpísaný počet bodov, vyhráva zápas.

6.1 Hra

Pri rozrážaní je postavených **do trojuholníka 15 guľí**, pričom prvá guľa stojí na zadnom bode. V priebehu hry sa predná guľa do trojuholníku nedáva a zadný bod ostáva po postavení guľí voľný.

6.2 Rozrazenie

Hráči vykonajú rozohru, aby sa určilo **kto bude rozrážať**. Rozrážajúci hráč musí buď **nahlásiť guľu a jamku**, do ktorej ju potopí, alebo **bielu a dve farebné** gule zahrať na mantinel. Ak sa toto hráčovi nepodarí, jedná sa o **faul pri rozrážaní**. Každý faul pri rozrážaní znamená odrátanie 2 bodov zo skóre hráča. Potom má protihráč možnosť pozíciu guľí **prijatť**, alebo súperovi nechať **rozrazenie zopakovať**. Táto možnosť trvá tak dlho, pokiaľ sa hráčovi nepodarí rozraziť správne, alebo kým protihráč pozíciu neprijme.

6.3 Pokračovanie hry

Hráč ostáva pri stole **tak dlho**, pokiaľ sa mu darí korektne potápať gule, alebo pokiaľ nevyhrá hru dosiahnutím potrebného počtu bodov.

6.4 Hlásenie jamiek

Guľa, ktorú hráč hrá a jamka do ktorej ju potápa, sa musí **nahlásiť**. Hráč môže v priebehu hry nahlásiť „istotu“, to znamená že po odohratí bude hrať jeho protihráč.

6.5 Návrat guľí na stôl

Všetky gule, ktoré sú **potopené s faulom, počas hrania istoty**, alebo iným spôsobom, ktorý porušuje pravidlá, sa **do hry vracajú**. 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 farebnú guľu** chce postaviť na zadný bod.

6.6 Bodovanie

Každá správne umiestnená guľa do jamky znamená pre hráča **jeden bod**. Každá dodatočná guľa potopená pri takomto strku znamená 1 bod navyše.

6.7 Faul

Ak sa hráč **dopustí faulu**, z jeho skóre sa odpočítava 1 bod. Ak sa dopustí hráč faulu a pritom potopí guľu, táto sa nepočíta a vracia sa na zadný bod. Biela guľa zostáva po faule v pozícii.

Ak je pri faule **potopená aj biela guľa**, táto sa vracia na stôl ako guľa v ruke a je možné ju hrať kdekoľvek zo záhlavia na farebné gule nachádzajúce sa mimo záhlavia /vid' **6.5.**/.

Ak sa hráč v priebehu hry dotkne ľubovoľnej gule, uplatňuje sa pravidlo **7.6 Dotyk gule**.

6.8 Faul pri rozrážaní

Faul pri rozrážaní sa penalizuje odpočítaním **dvoch bodov**.

Ak sa súčasne s faulom pri rozrážaní vyskytne aj iný bežný faul, počíta sa ako faul pri rozrážaní.

Do **trojfaulového** trestu sa faul pri rozrážaní neráta.

6.9 Tri fauly po sebe

Ak sa hráč dopustí **tretieho faulu po sebe**, odpočíta sa mu jeden bod za faul a 15 bodov ako penalizácia. Po treťom faule sa opäť postaví trojuholník so všetkými 15 guľami a hru začína hráč, ktorý sa dopustil troch faulov. Začína podľa zásad rozrážania v hre 14/1.

Pri nešportovom správaní rozhodca penalizuje hráča podľa nevhodnosti jeho správania.

6.10 Patová situácia

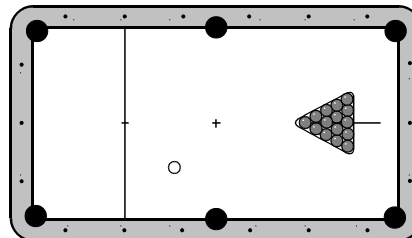
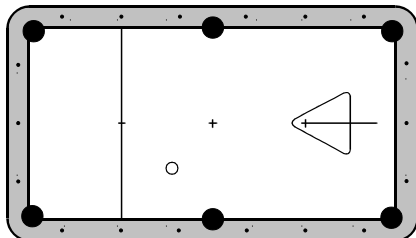
Ak sa v hre objaví patová situácia, **hráči určia** kto bude začínať hru podľa zásad otvárania biliardovej hry. Hráč, ktorý vyhrá rozohru určí, kto bude hrať prvý strk.

6.11 Osobitné prípady v hre

Ak biela, alebo 15.guľa **prekáža** v opätovnom postavení guľí, tak sa na jednotlivé prípady používajú osobitné pravidlá :

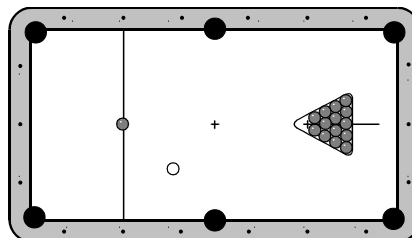
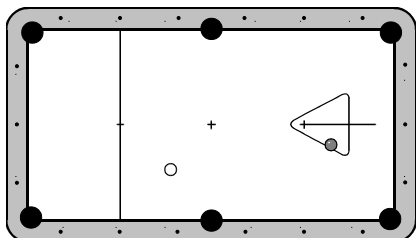
a) 14. a 15.guľa boli zrazené do jamiek :

Trojuholník sa rozostaví kompletne, biela zostane v pozícii.



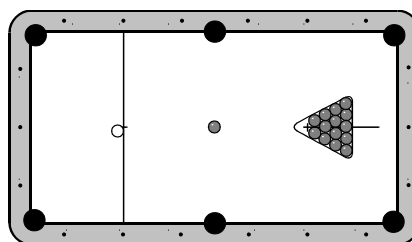
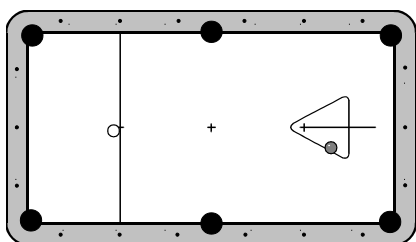
b) 15.guľa bráni rozostaveniu, biela leží niekde na stole :

15.guľa sa položí na predný bod, biela ostane v pozícii.



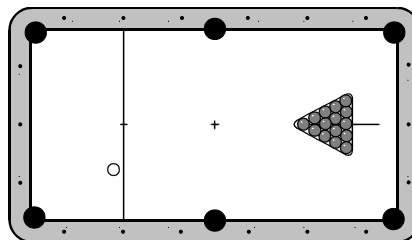
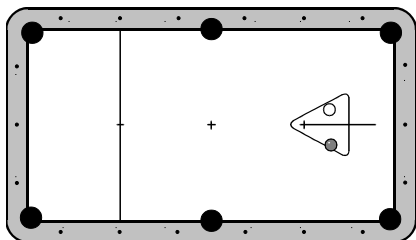
c) 15.guľa bráni rozostaveniu, biela leží na prednom bode :

15.guľa sa položí na stredný bod, biela ostane v pozícii.



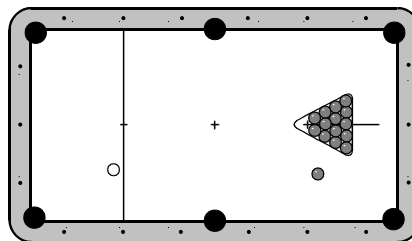
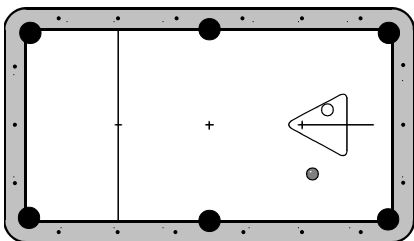
d) Biela a 15.guľa bránia rozostaveniu :

Trojuholník sa rozostaví kompletne, biela sa hrá hocikde zo záhlavia.



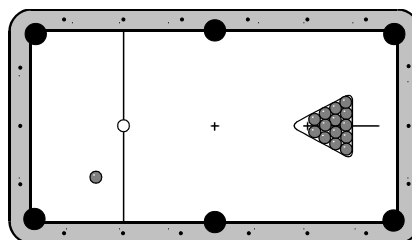
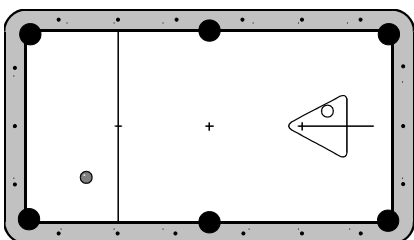
e) **Biela bráni rozostaveniu, 15.guľa neleží v záhlaví :**

Biela sa hrá hocikde zo záhlavia, 15.guľa ostane v pozícii.



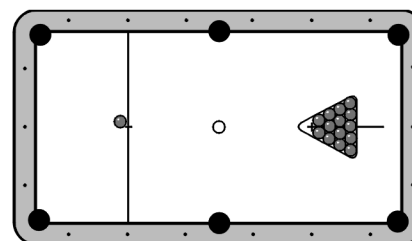
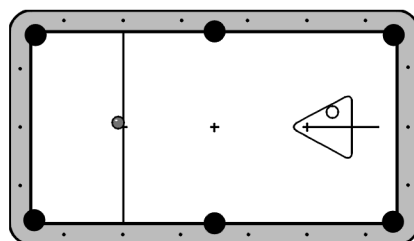
f) **Biela bráni rozostaveniu, 15.guľa leží v záhlaví :**

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 stredový bod, 15.guľa ostane v pozícii.



7. Fauly v biliardovej hre

Nasledujúce situácie sú fauly, **ktoré sú zahrnuté** v špecifických pravidlách hry. Ak sa pri strku objaví viac faulov počíta sa iba ten **najzávažnejší**. Ak sa faul neoznami pred ďalším strkom, tak sa posudzuje akoby sa nestal.

7.1 Biela guľa spadne do jamky, alebo vypadne zo stola

Ak sa biela guľa potopí do jamky, alebo vypadne zo stola, je to faul.

7.2 Ako prvej gule sa biela guľa dotkne gule inej skupiny

V hrách v ktorých **je potrebné zasiahnuť** konkrétnu guľu, alebo gule určitej skupiny, je za faul počítané, ak biela guľa ako prvú zasiahne nejakú inú guľu.

7.3 Ani jedna guľa sa nedotkne mantinelu

Ak po strku nie je potopená žiadna guľa, tak sa musí po trafení správnej gule následne aspoň jedna z guľí na stole **dotknúť mantinelu**. V opačnom prípade je to faul.

7.4 Dotyk so zemou

Ak hráč pri strku nemá aspoň **jednu nohu** na zemi, je to faul.

7.5 Vypadnutie gule zo stola

Akékoľvek vyskočenie gule zo stola je faul.

7.6 Dotyk gule

Faulom je dotyk, pohyb, alebo zmena dráhy ľubovoľnej farebnej gule, s výnimkou normálneho kontaktu medzi guľami počas strku. Faulom je dotyk, pohyb, alebo zmena dráhy bielej gule, s výnimkou hry z ruky, alebo normálneho kontaktu medzi guľami počas strku.

Hráč je zodpovedný za vybavenie, ktoré používa pri stole a ktoré môže vyvolať takýto faul - ako je krieda, pomocné tágo, oblečenie, vlasy, časti vlastného tela a tiež biela guľa, pokiaľ hrá z ruky.

Ak je takýto faul neúmyselný, jedná sa o bežný faul, inak je to **7.16 Nešportové správanie**.

7.7 Dvojdotyk / spiace gule

Ak sa tágo dotkne gule v jednom strku gule **viac ako jedenkrát**, je strk považovaný za faul. Ak je biela guľa blízko farebnej gule, ale nedotýka sa jej a pri strku v momente kontaktu bielej gule s farebnou sa tágo stále dotýka bielej gule je tento strk považovaný za faul.

Ak je biela veľmi blízko farebnej a hráč jemne bielou kontaktuje túto farebnú, predpokladá sa, že nedošlo k porušeniu tohto pravidla, aj keď sa tágo pravdepodobne dotýkalo bielej počas kontaktu s farebnou.

Pokiaľ je však biela v kontakte s farebnou **pred strkom /spiace gule/**, je povolené hrať naplno, alebo čiastočne do tejto gule */s podmienkou, že táto farebná je legálnym cieľom v rámci pravidiel danej hry/*.

Pokiaľ sa takáto farebná rozbehne v dôsledku tohto strku, je chápaná ako kontaktovaná bielou guľou */aj keď je povolené hrať do dotýkajúcej sa, alebo spiacej guli, musí sa dbať na to, aby nedošlo k porušeniu pravidiel z prvého odstavca, pokiaľ sa v blízkosti nachádzajú ďalšie gule/*.

Predpokladá sa, že biela nie je v kontakte s žiadnou inou guľou, pokiaľ to neuznal rozhodca, alebo súper. Je na zodpovednosti hráča, aby si takéto uznanie pred strkom vyžiadal.

Hranie od spiacej gule nespĺňa podmienku zásahu tejto gule, pokiaľ to nie je uvedené v pravidlách pre konkrétnu disciplínu.

7.8 Prestrk

Faulom je, pokiaľ kontakt hlavičky tága s bielou guľou trvá dlhšie ako pri normálnych strkoch.

7.9 Hráč hrá v čase, keď sa pohybujú gule

Faulom je vykonať strk, pokiaľ sú v **pohybe** nejaké gule.

7.10 Zlé polozenie bielej gule

Keď je biela guľa v ruke a pravidlá povoľujú umiestniť ju iba do záhlavia */napr. pri hre 14/1/* a hráč ju umiestni pred záhlavie, je to faul. V tomto prípade však hráč môže požiadať rozhodcu o odpustenie.

7.11 Zlá hra zo záhlavia

Ak pravidlá umožňujú položiť **bielu guľu** len do záhlavia a guľa, ktorá bude ako prvá zasiahnutá bielou guľou je **taktiež v záhlaví**, tak strk je považovaný za faul. Ak hráč zahrá takýto strk úmyselne, je strk považovaný za nešportové správanie.

7.12 Pomocné tágo položené na stole

Ak hráč odloží na stôl pomocné tágo bez toho aby ho držal rukou, je to faul.

7.13 Hráč hrá, keď nie je na rade

Faulom je, ak hráč **nehrá keď je na rade** a môže to byť považované ako nešportové správanie.

7.14 Tri fauly za sebou

Ak hráč v hre, v ktorej to pravidlá zakazujú, **vykoná 3 strky s faulom** v rade za sebou, znamená to stratu setu. V hrách, ktoré sa hrajú na sety, sa musia tieto fauly odohrať v jednom sete v troch po sebe nasledujúcich strkoch. Rozhodca je **povinný upozorniť** hráča, ktorý s dvomi faulami **prichádza ku stolu**, že sa dopustil dvoch faulov. Ak tak nevykoná, možný tretí faul sa bude počítať len ako druhý v poradí. Ak hrajú hráči hru bez rozhodcu, tak **upozornenie** o vykonaní druhého faulu je povinný vykonať protihráč.

7.15 Pomalá hra

Keď hráč podľa **mienky** rozhodcu */pri hre bez rozhodcu, protihráča/* zdržiava hru neustálou pomalou hrou, môže rozhodca hráča **upozorniť**, že hrá pomaly a určiť limit s maximálnou dĺžkou **45 sekúnd** na jeden strk. Tento limit platí pre obidvoch hráčov. Ak hráč tento časový limit prekročí, je to faul. Ak je to potrebné, môže byť riadiacimi funkcionármi turnaja ustanovená povinnosť začať určitý zápas s meraním časového limitu hry hráčov.

7.16 Nešportové správanie

Nešportové správanie je **činnosť, ktorá odporuje pravidlám** fair play, ruší protihráča, alebo divákov. Rozhodca má právo s varovaním, aj bez neho, vyhlásiť nešportové správanie za faul a môže tiež požadovať a uplatniť **väčšiu penalizáciu**, ako je odobratie setu a tiež diskvalifikáciu. Táto právomoc pri nešportovom správaní hráča platí tiež pre funkcionárov turnaja.

8. Pravidlá biliardovej hry pre hráčov na invalidnom vozíku

8.1 Určenie pravidla, kto patrí do kategórie hráčov na invalidnom vozíku

V zásade do tejto kategórii patria **postihnutia**, ako je paraplégia, quadriplégia, amputácia a podobné postihnutia.

Každý hráč s postihnutím musí mať **lekárske potvrdenie**, ktoré určuje mieru jeho postihu.

8.2 Porušenia pravidiel považované za faul

- hráč musí pri hraní biliardovej hry na invalidnom vozíku sedieť. */musí sa dotýkať aspoň jedným stehnom vozíka/.*

Ak hráč používa podložku, tak táto podložka **musí pokrývať** celú plochu sedacej časti invalidného vozíka. Pri použití podložky sa podložka nesmie v priebehu hry poskladať tak, aby **zlepšila** pozíciu hráča. Toto platí aj pre stúpačky na nohy. Hráč pri biliardovej hre nemôže na invalidnom vozíku **sedieť na operadle**, alebo na opierkach pre ruky. Bod, v ktorom spočívajú hráčove lakty, nesmie byť vyššie ako 68,5 cm od podlahy.

- hráč sa nesmie dotýkať podlahy nohami pri hraní. Hráči sa nemôžu pri hraní podopierať žiadnou časťou tela o stôl.

- hráči majú povolené používať pomôcky, ako napríklad predĺženie tága, špeciálne mostíky a podobne. Hráčom nie je dovolené pomáhať pri strkoch */avšak druhá osoba môže držať mostík, ale nesmie sa dotýkať hráčovho tága/.*

Ak hráč potrebuje **pomôcť pri pohybe** okolo stola, tak mu môže druhá osoba pomôcť, avšak nemôže držať vozík pri strku.

8.3 Požiadavky pre invalidný vozík

Invalidný vozík **nemôže byť** pri hre použitý v stojacej polohe. Hráčov invalidný vozík by mal byť vždy čistý a v dobrom technickom stave.

PRÍLOHA A

Administratívne ustanovenia biliardovej hry

Tieto ustanoveniu sú záväzné **pravidlá na správanie sa** hráčov v priebehu hry a celého turnaja. Určujú oblečenie a ostatné skutočnosti, ktoré nie sú jasne uvedené v „Základných pravidlách biliardovej hry“, ale patria k biliardovej hre a je nutné ich stanoviť osobitným, alebo individuálnym pravidlom.

Niektoré stanovené zásady a organizačné opatrenia **sa môžu zmeniť** v rámci turnaja, poprípade z turnaja na turnaj. Jedná sa napríklad o počet víťazných setov na ktoré sa v zápase hrá, alebo o pravidlo, kto bude ako prvý rozrážať pri jednotlivých setoch. Vedenie turnaja má právo stanoviť organizačné a hráčske zásady, ale tieto nikdy nemôžu mať takú prioritu, ako „Základné pravidlá biliardovej hry“. **„Základné pravidlá“ sú vždy prioritné.**

A.1 Výnimky z pravidiel

Ak vznikne situácia, že je nutné upraviť, alebo zmeniť niektoré pravidlo biliardovej hry, má to právo vykonať len ten, kto „Základné pravidlá“ **schválil**. V rámci Slovenskej republiky to prináleží **SBiZ**. Ak k takejto skutočnosti dôjde je **SBiZ** prostredníctvom svojho Výkonného výboru, alebo povereného funkcionára povinný hráčom **včas danú skutočnosť oznámiť** /v zásade sa tak deje pri schvaľovaní Súťažného poriadku pre ligovú súťaž, alebo pri hráčskom mítingu na otvorení turnaja/.

A.2 Oblečenie hráčov

Odev každého hráča musí byť **vždy čistý a v dobrom stave**. O skutočnosti, aký má byť stanovený odev hráčov informuje organizátor súťaže, alebo turnaja vždy v dostatočnom časovom predstihu. V zásade sa tak deje určením „**Dress Code**“ ktorý má stanovené presné zásady, čo môže mať hráč oblečené a čo je zakázané nosiť. Ak si hráč nie je istý správnosťou svojho odevu je povinný overiť si túto skutočnosť u vedenia turnaja, alebo organizátora súťaže. Vedenie turnaja má posledné slovo v určení správnosti odevu. V odôvodnených prípadoch môže vedenie turnaja, alebo organizátor hráča **vylúčiť z turnaja pre nesprávnosť odevu**. Hráč môže byť vylúčený z hry, poprípade diskvalifikovaný tiež pri využívaní cudzieho oblečenia, alebo označenia, ak pred zápasom nepodal vedeniu turnaja, alebo organizátorovi súťaže žiadne oznámenie o tejto skutočnosti a nedostal výslovný súhlas, že tak môže byť oblečený.

A.2.1 Muži

Muži sú **povinní** nosiť košeľu, polokošeľu, tričko alebo polotričko, vždy s golierom. Tričko alebo polotričko musí byť zakasane a v dobrom stave. **Tričká a polotričká** sú povolené aj s krátkym rukávom nesmú byť však bez rukávov */myslí sa tým tričko, ukončené hore na ramene/*.

Nohavice musia byť čisté a v dobrom stave. Musia byť tmavej farby. Džínsy akejkoľvek farby nie sú povolené, avšak nohavice môžu mať džínsový dizajn.

Topánky musia byť kožené, elegantné, v dobrom stave a ladiť s oblečením. Sandále a šľapky nie sú pri biliardovej hre dovolené. Čierne kožené športové topánky sú povolené avšak vedenie turnaja ich môže zakázať.

A.2.2 Ženy

Ženy sú **povinné** nosiť košeľu, polokošeľu, elegantný top, šaty, tričko alebo polotričko. Tričká bez rukávov nie sú povolené.

Nohavice musia byť čisté a v dobrom stave. Musia byť tmavej farby. Džínsy akejkoľvek farby nie sú povolené, avšak nohavice môžu mať džínsový dizajn. Hráčky môžu nosiť šaty avšak im musia zakrývať kolená.

Topánky hráčok musia byť kožené, elegantné, v dobrom stave a ladiť s oblečením. Sandále a šľapky nie sú pri biliardovej hre dovolené. Čierne kožené športové topánky sú povolené, avšak vedenie turnaja ich môže zakázať.

A.3 Postavenie guľí k začatiu hry

Biliardovému stolu sa hovorí, že „je prázdny“, v situácii keď sa pripravuje hra a biliardové gule **nie sú na hracej ploche**.

K postaveniu guľí do stanovenej pozície na začatie jednotlivých biliardových hier sa používa trojuholník. Trojuholníkom sa dosahuje rýchle a presné postavenie guľí do východiskovej pozície.

Povinnosť použiť na postavenie guľí do východiskovej pozície trojuholník, alebo postaviť gule bez jeho pomoci môže stanoviť vedenie turnaja, alebo organizátor hry. Pri hre s rozhodcom nesmú hráči nikdy sami stavať gule do východiskovej pozície.

Pri hre bez rozhodcu stavia gule k otvoreniu hry protihráč, ale hráči sa môžu tiež dohodnúť, že si budú stavať gule sami. Ak sa takto nedohodnú platí zásada, že gule stavia protihráč. Pri hre bez rozhodcu a stavaní guľí protihráčom platí zásada, že biliardová hra sa riadi **pravidlami fair play**. Najmä nie je dovolené protihráča opakovane bezdôvodne nútiť opravovať postavenie guľí pod zámienkou, že sú zle postavené.

A.4 Rozhodca v biliardovej hre

V biliardovej hre platí zásada, že **o správnosti hry vždy niekto rozhoduje**. Vedenie turnaja, alebo organizátor súťaže vždy určuje hlavného rozhodcu, ktorý môže byť doplnený spoločnými rozhodcami. Títo rozhodujú o správnosti hry na určenom počte stolov. Ak to vyžaduje situácia môže byť */aj vtedy, že rozhoduje hlavný rozhodca sám, alebo spolu so spoločnými rozhodcami/* postavený aj rozhodca k jednotlivému stolu */napríklad ak je potreba merať hráčom čas na strk/*.

V prípade, že k biliardovému stolu **nie je pridelený** konkrétny rozhodca, sú hráči povinní sami dávať pozor na dodržiavanie pravidiel hry. Platí zásada, že **protihráč** vykonáva všetky povinnosti rozhodcu. Ak hráč, ktorý je v nábehu dospeje k názoru, že jeho protihráč nemôže o nasledujúcom strku rozhodnúť jednoznačne správne, tak požiada spoločného, alebo hlavného rozhodcu, aby nasledujúci strk sledoval. Protihráč v úlohe rozhodcu môže tak isto požiadať rozhodcu o pomoc pri rozhodovaní, ak má pocit, že nasledujúci strk je sporný a mohlo by sa stať, že ho neposúdi správne.

Pri rozhodovaní protihráčom platí zásada, že hráč, ktorý posudzuje hru nemôže **posudzovať sám** nešportové správanie hráča, ktorý je v nábehu a na základe tohto prijímať závery */napríklad protihráča potrestať odňatím setu, alebo diskvalifikáciou/*.

V tomto prípade rozhodne o situácii hlavný, alebo spoločný rozhodca na základe zistených poznatkov. K tomu je rozhodca oprávnený zisťovať situáciu kladením otázok hráčom, divákovi, využiť videozáznam, alebo požiadať o ukážku opakovania strku, či vzniku spornej situácie. Ak je rozhodca povinný vykonať rozhodnutie v situácii v ktorej sa nedá použiť na overenie správnosti objektívny dôkaz a tvrdenia hráčov o situácii si odporujú, situácia sa hodnotí, akoby k porušeniu pravidiel nedošlo.

A.5 Riešenie nešportového správania

Rozhodca má pri prijímaní rozhodnutí **zodpovednosť** za ich správnosť. Nakoľko sa pri hre môže vyskytnúť celá rada situácií a prejavy nešportového správania sú osobité, rozhodca prijíma závery podľa svojho najlepšieho vedomia a svedomia. Hráči musia byť o osobitých okolnostiach daného turnaja, alebo hry informovaní pred otvorením hry na mítingu hráčov. Na tomto poučení sú hráči tiež upozornení na špecifické podmienky, ktoré môžu byť považované na danej akcii ako nešportové správanie.

A.6 Protest proti rozhodovaniu

Ak hráč dospeje k názoru, že rozhodnutie, ktoré sa týka jeho hry, alebo hry protihráča je nesprávne, **prvá osoba**, ktorú kontaktuje je rozhodca.

Až po riešení situácie hráča rozhodcom môže hráč, ktorý má názor, že situácia nebola posúdená správne, kontaktovať hlavného rozhodcu a po jeho rozhodnutí aj vedenie turnaja.

Vedenie turnaja, alebo akcie môže **vopred oznámiť**, že podanie protestu sa spája so zložením určenej finančnej zábezpeky, ktorá prepadne v prospech turnaja v prípade, že hráč protestoval neoprávnene.

A.7 Pokyny pre rozhodcov

Rozhodca **je povinný** sledovať dodržiavanie pravidiel hry, naplňovanie princípov fair play, hlásenie faulov a dbať tiež na plnenie všetkých aspektov pravidiel. Rozhodca je povinný zastaviť hru ak nezodpovedá zásadám fair play. Hru tiež rozhodca **zastavuje**, ak sa hráč dopustí priestupku, alebo porušenia pravidiel a stanovených zásad.

Rozhodca oznamuje fauly a iné špecifické situácie, ktoré sa vyskytnú počas hry. Je povinný odpovedať na všetky otázky hráčov súvisiace s pravidlami, ako napríklad počet faulov, **ktorých sa dopustili** a podobne.

Rozhodca **nemôže dávať rady** a odporúčenia, ktoré nie sú v pravidlách. Môže však pomôcť hráčovi podaním a následným odstránením mostíka. Ak je potrebné pri strku posunúť osvetlenie, tak rozhodca tento úkon vykoná.

Ak je v hre uplatňované 3-faulové pravidlo, rozhodca je povinný oznámiť hráčovi **pri príchode k strku**, že sa už **dopustil dvoch faulov** v strkoch po sebe.

A.8 Povinnosti rozhodcov

Rozhodca je **povinný odpovedať hráčovi** na všetky otázky týkajúce sa hry. Napríklad či je guľa nalepená, či guľa leží v trojuholníkovom poli, alebo záhlaví, aký je priebežný stav hry, koľko bodov hráčovi ešte chýba k víťazstvu, či hrá protihráč istotu, či sa dopustil faulu, aké pravidlo bolo v hre porušené a podobne.

Pokiaľ hráč potrebuje vysvetlenie niektorého pravidla, rozhodca ho ozrejmi hráčovi podľa svojich znalostí. Ak v takejto situácii príde k chybnému rozhodnutiu, **nie je hráč chránený** proti porušeniu pravidiel v prípade, že sa rozhodca zmýlil.

Rozhodca nemôže v žiadnom prípade vyslovovať **svoju subjektívnu mienku**, ako napríklad, či je možné strk zahrať, či je táto kombinácia možná, či je biliardové plátno na stole rýchle, alebo pomalé a podobne.

Rozhodca je povinný rozhodovať pokojne, spravodlivo a za každých okolností zostať úplne neutrálny.

A.9 Hra č.8, chyba po otvorení hry

Ak už boli vybraté skupiny gulí a hráč, ktorý je v nábehu omylom **zahrá a potopí guľu** protihráčovej skupiny, je to faul. Tento faul je povinný rozhodca nahlásiť pred tým, ako hráč vykoná ďalší strk.

A.10 Návrat gulí do pôvodnej pozície

Gule, ktoré sa vracajú do hry na pôvodnú pozíciu **stavia** na hraciu plochu vždy rozhodca. Hráčom pri hre s rozhodcom, je zakázané sa v akomkoľvek prípade chytať gulí s výnimkou vylepšenia pozície bielej na hracej ploche po faule protihráča.

Ak si rozhodca **nie je istý, že postaví gule** presne do pozície v ktorej sa nachádzali pred strkom, je možné aby sa o pôvodnom postavení poradil s hráčmi.

Hráč má právo upozorniť rozhodcu, že gule sa nevrátili presne do pôvodnej pozície. Rozhodca v tom prípade konzultuje situáciu aj s protihráčom. Pokiaľ sa rozhodca s hráčom zhodnú, že gule sú v pôvodnej pozícii, nie je možné aby druhý hráč opakovane spochybňoval postavenie gulí. Jeho protest bude posudzovaný ako nešportové správanie.

A.11 Akceptovanie oblečenia a výbavy

Ak bol turnaj už začatý, **nemôže si hráč** overovať správnosť svojho oblečenia a výbavy u vedúceho turnaja. Túto skutočnosť je potrebné overiť si vždy pred otvorením turnaja.

A.12 Vyberanie gulí z jamiek

Vyberanie gulí z jamiek je pri hre z rozhodcom povolené len rozhodcovi. Ak hra prebieha so spoločným rozhodcom **vyberajú gule** z jamiek hráči.

A.13 Time out

Vedúci turnaja, alebo organizátor akcie **môže stanoviť**, či hra bude hraná s povolením time out /*prerušenia hry na základe priania hráča*/, alebo time out povolený nebude.

V zásade platí pravidlo, že pokiaľ je time out povolený môže si ho hráč vybrať po odohraní 9 hier v hre č.8 a 13 hier v hre č.9. V hrách hraných na menej setov, **nie je time out povolený**.

Trvanie time out nesmie prekročiť 5 minút. V tomto čase je hráč, ktorý nemá time out, povinný zotrvať na svojom mieste ako pri normálnom priebehu hry. /**SBiZ** určil zásadu, že v súťažiach v Slovenskej republike môže vedenie turnaja povoliť vzdialenie sa oboch hráčov v priebehu time out, nie však na dlhšiu dobu ako 5 minút/.

Time out si môže hráč vybrať len **medzi jednotlivými setmi** a to tak, že nesmie akýmkoľvek spôsobom narušiť protihráčovú hru. V hre 14/1 si môže hráč i protihráč zobrať time out len po ukrytí 14 gulí a pred začatím nábehu. Vedenie turnaja stanovuje časový limit, po ktorom si môžu hráči tento time out zobrať. Ak má hráč zdravotné problémy a oznámi túto skutočnosť pred otvorením turnaja organizátorovi, môže vedenie turnaja pre hráča stanoviť aj osobitný limit pre time out.

A.14 Začatie hry

O tom, kto bude začínať prvý set v zápase **rozhoduje vždy** víťaz rozohry.

Vedenie turnaja má právo stanoviť ako bude vykonávané začatie setov v priebehu zápasu. Platí zásada, že je možné stanoviť právo rozrážať víťazovi predošlého setu, alebo sa hráči budú pravidelne v rozrážaní striedať.

Vedenie turnaja môže stanoviť aj iné zásady pre začínanie setov v priebehu zápasov */napríklad, že hráči sa budú v rozraze striedať po troch setoch a podobne/*.

A.15 Kosoštvorec pre hru č.9

Gule sa v hre č.9 stavajú do kosoštvorca **pri dodržaní zásady**, že prvá guľa je vždy jednotka a v strede je guľa č.9. Na postavení ostatných gulí nezáleží.

Ak je hra hraná bez rozhodcu, alebo so spoločným rozhodcom a stavajú si gule hráči sami, sú povinní dodržiavať zásady fair play. Ak hráč dospeje k záveru, že protihráč, ktorý si stavia gule sám, si ich stavia **úmyselne** vo svoj prospech, má právo oboznámiť o tejto skutočnosti spoločného, alebo hlavného rozhodcu.

Ak rozhodca rozhodne, že hráč si postavil gule vo svoj prospech, dá mu oficiálne varovanie, aby to v ďalšom priebehu hry neopakoval. Po druhom takomto varovaní bude hráč potrestaný za nešportové správanie.

A.16 Otvárací strk v hre

Vedenie turnaja môže stanoviť **špecifické podmienky** správnosti vykonania otváracieho strku */napríklad, že mantinelu sa po prvom rozraze musia dotknúť minimálne 3 gule, alebo v inej hre iné pravidlo/*.

A.17 Nesprávny pohyb gule pri otváracom strku

Môže sa stať, že hráč sa pokúsi pri otváracom strku zmeniť normálny priamy smer bielej gule. Tento spôsob hry **je zakázaný** a je považovaný za nešportové správanie.

Hráč sa pri otváracom strku */ani v ďalšom priebehu hry/* nesmie dotknúť bielej gule inak, ako špičkou tága. Po tomto dotyku musí nasledovať pohyb bielej gule smerom dopredu.

A.18 Hra s meraním časového limitu na strk

O meranie časového limitu na vykonanie strku **môže žiadať každý hráč** v zápase počas celého turnaja. Žiada vždy rozhodcu, ktorý prenesie jeho žiadosť na vedenie turnaja.

Vedúci turnaja, alebo organizátor akcie rozhodne, či je žiadosť na takúto hru oprávnená, alebo nie.

Ak je žiadosť hráča oprávnená */prípadne ak vedenie turnaja pozná hráčov, tak môže určiť takúto hru vopred/*, je stanovený k biliardovému stolu oficiálny časomerač.

Pri meraní časového limitu má hráč na strk 35 sekúnd a po upozornení ďalších 10 sekúnd. Teda musí vykonať **strk v limite 45 sekúnd**. V jednom sete má hráč právo pri meraní časového limitu pri jednom strku požiadať o 25 sekundový extra čas.

Začiatok merania času začína po zastavení pohybu všetkých biliardových gulí na hracej ploche.

Začatie strku **po stanovenom časovom limite je považované za foul**.

A.19 Neskorý príchod k otvoreniu hry

Hráč je **povinný byť pripravený** k začatiu hry v stanovenom čase. Ak sa hráč nedostaví ku stolu do 15 minút od stanoveného limitu **prehráva zápas**.

Vedenie turnaja môže stanoviť rôzne kritéria pre časové varovania oneskoreného príchodu */napríklad vyhlasovanie hráča 3 krát po 5 minút/*. **Platí však zásada 15 minút a dost'**.

A.20 Prerušenie hry rozhodcom

Rozhodca môže **hru prerušiť** ak dospeje k názoru, že hra je rušená z okolia */napríklad divákom, alebo hráčom z iného stola/*. Rušenie môže byť fyzické alebo verbálne.

A.21 Kaučovanie

Hráč môže v priebehu zápasu **dostávať rady** od trénera. Vedenie turnaja, alebo organizátor akcie určí akým spôsobom a v akom rozsahu môže kontakt medzi hráčom a trénerom prebiehať */môže sa tak stať napríklad v priebehu time out/*. Trénerovi je však **zakázané približovať sa** k biliardovému stolu v priebehu zápasu.

Ak rozhodca dospeje k názoru, že tréner svojim vystupovaním, alebo správaním narušuje priebeh zápasu môže kontakt medzi hráčom a trénerom zakázať.

A.22 Presunutie hry na iný stôl

V priebehu zápasu môže nastať situácia, že stôl sa stane **nespôsobilý** pre hru */napríklad pre roztrhnutie biliardového plátna, odlepenie sa mantinelu a podobne/*.

V takomto prípade môže rozhodca rozhodnúť o **presunutie hry** na iný biliardový stôl.

A.23 Správanie sa protihráča pri nábehu

Ak hráč uskutočňuje nábeh, je jeho **protihráč povinný** ostať sedieť na vyhradenom mieste.

Ak hráč potrebuje v priebehu zápasu odísť od stola */napríklad na toaletu/*, platí zásada, že je to možné **len medzi jednotlivými setmi** a to so súhlasom rozhodcu. Ak hráč odíde bez dovoľenia rozhodcu, je to považované za nešportové správanie.

A.24 Súčasný náraz

Ak hráč zasiahne bielou guľou guľu svojej skupiny a **presne v tom momente** aj guľu protihráča a nie je možné určiť, ktorá guľa bola zasiahnutá ako prvá, tak je tento strk považovaný za korektný.

A.25 Hlásenie spiacich a nalepených guľí

Rozhodca je povinný dávať pozor na skutočnosť, že vznikne situácia, v ktorej sa gule bezprostredne **dotýkajú navzájom** */spia/*, alebo sa bezprostredne **dotýkajú mantinelu** */sú nalepené/*. Túto skutočnosť je povinný rozhodca nahlásiť hráčovi pred vykonaním ďalšieho strku. Protihráč má **právo oznámiť** rozhodcovi, že vidí spiace, alebo nalepené gule, ak to rozhodca neoznámil.

Hráč, ktorý je v nábehu, **je povinný** dať rozhodcovi dostatočný čas na to, aby zistil, či gule skutočne spia, sú nalepené na seba, alebo nie.