

PRAVIDLÁ SNOOKERU

Verzia 1.2
(22.11.2014)
Adam Horáček,
Igor Jancura



Obsah

Obsah

1. Sekcia 1 – Vybavenie	4
1. Štandardný stôl	4
2. Gule	5
3. Tágo	5
4. Doplnkové vybavenie.....	5
2. Sekcia 2 – Definície	5
1. Frame	5
2. Zápas	6
3. Séria	6
4. Gule	6
5. Hráč v strku	6
6. Strk	6
7. Potopenie.....	7
8. Nábeh	7
9. Guľa v ruke	7
10. Guľa v hre	7
11. Guľa na rade.....	7
12. Hlásená guľa.....	8
13. „Free ball“	8
14. Vyrazenie zo stola	8
15. Trestné body	8
16. Faul	8
17. V snookeri	8
18. Obsadený bod.....	9
19. Tlačený strk (push stroke).....	9
20. Skok (Jump shot).....	9
21. Minutie (Miss).....	9
3. Sekcia 3 – Hra.....	9
1. Popis	9
2. Rozostavenie gulí	10
3. Spôsob hry.....	10
4. Koniec framu, setu alebo zápasu.....	12
5. Hra z ruky.....	12
6. Zasiahnutie dvoch gulí súčasne.....	12
7. Opätovné nastavovanie farebných gulí	12
8. Dotýkajúce sa gule (Touching ball)	13
9. Guľa na kraji diery	13
10. Tresty	14
11. Fauly	15

12.	V snookri po faule (bývalé pravidlo 10)	16
13.	Opätovné odohranie	16
14.	Foul and a Miss (faul a minútie)	16
15.	Pohnutie s guľou niekým iným, ako hráčom v strku	18
16.	Patové postavenie	18
17.	Snooker pre štyroch hráčov	18
18.	Používanie doplnkového príslušenstva	19
19.	Interpretácia	19
4.	Sekcia 4 - Hráči	19
1.	Správanie	19
2.	Tresty – postihy	20
3.	Hráč v poradí	20
4.	Neprítomnosť	20
5.	Vzdanie sa	21
5.	Sekcia 5 – Funkcionári	21
1.	Rozhodca	21
2.	Marker	22
3.	Zapisovateľ	22
4.	Asistencia funkcionárov	22
6.	Pravidlá pre snooker s 6 červenými	23

1. Sekcia 1 – Vybavenie

Rozmery v zátvorkách uvádzajú ekvivalentný rozmer v metrickej sústave zaokrúhlený na milimetre.

1. Štandardný stôl

Rozmery

- (a) Hracia plocha medzi čelami mantinelov meria 11ft 8½in x 5ft 10in (3569mm x 1778mm) s toleranciou v oboch rozmeroch +/- ½in (+/- 13mm).

Výška

- (b) Výška stolu od podlahy po vrchnú plochu mantinelu je medzi 2ft 9½in a 2ft 10½in (851mm až 876mm)

Diery

- (c)
- (i) Diery musia byť v rohoch (dve na strane *čierneho bodu*, známe ako horné diery a dve pri rozstrelovom poli, známe ako spodné diery) a jedna v strede každej dlhej strany (známe ako stredové diery).
 - (ii) Tvar otvorov diery musí zodpovedať šablónam, ktoré sú vydávané a autorizované World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA).

Rozstrelová čiara a rozstrelové pole

- (d) Rovná čiara, ktorá je nakreslená 29in (737mm) od čela spodného mantinelu a paralelná k nemu, sa nazýva rozstrelová čiara a oblasť od spodného mantinelu k nej sa nazýva rozstrelové pole.

Bod „D“

- (e) „D“ je polkruh so stredom v strede rozstrelovej čiary a polomerom 11½in (292mm) nakreslený v rozstrelovom poli

Body

- (f) Na dlhej stredovej ose stola sú vyznačené štyri body:
- (i) Bod, nazývaný aj Čierny bod, vzdialený 12 ¾ in (324mm) od miesta, ktorý kolmo pretína os s horným mantinelom.
 - (ii) Stredový bod (známy aj ako Modrý bod), nachádzajúci sa v strede medzi čelami horného a spodného mantinelu
 - (iii) Pyramídový bod (známy aj ako Ružový bod), nachádzajúci sa v strede medzi stredovým bodom a čelom horného mantinelu.
 - (iv) Stred rozstrelovej čiary (známy ako Hnedý bod).

Ďalšie dva používané body sú v rohoch „D“. Pri pohľade od konca stolu s rozstrelovým poľom bod vpravo je známy ako Žltý bod a bod vľavo je známy ako Zelený bod.

2. *Gule*

Gule musia byť zo schváleného materiálu a každá musí mať priemer 52,5mm s toleranciou +/- 0,05mm a zároveň:

- (a) musia mať rovnakú hmotnosť s toleranciou 3g na celú sadu
- (b) guľa alebo sada gúľ môže byť vymenená po dohode hráčov alebo rozhodnutím rozhodcu.

Správna bodová hodnota gúľ je nasledovná:

- Červená – 1b
- Žltá – 2b
- Zelená – 3b
- Hnedá – 4b
- Modrá – 5b
- Ružová – 6b
- Čierna – 7b

3. *Tágo*

Tágo nesmie byť kratšie ako 3ft (914mm) a nesmie sa výrazne odlišovať od tradičného a všeobecne akceptovaného tvaru a profilu.

4. *Doplňkové vybavenie*

Hráči, ktorí sa nachádzajú v herne ťažkých situáciách, môžu použiť rôzne druhy podpory a predĺženia tág, dlhé tága, nástavce alebo adaptéry. Takéto vybavenie môže byť ako súčasť vybavenia stola, tak isto to môže byť zariadenie prinesené hráčmi alebo rozhodcom (pozri taktiež Sekciu 3 Pravidlo 18). Konštrukcia všetkých predĺžení a nástavcov a ďalšieho vybavenia na pomoc pri hre, musí byť schválená WPBSA.

2. Sekcia 2 – Definície

1. *Frame*

Frame v snookri je časovým úsekom hry od prvého strku, so všetkými guľami nastavenými podľa popisu v Sekcii 3 Pravidlo 2, až po ukončenie framu:

- a) vzdaním sa ktoréhokoľvek hráča počas jeho pobytu pri stole,
- b) rozhodnutím *hráča na rade* v situácii, ak na stole ostala iba čierna guľa a bodový rozdiel je väčší ako sedem bodov v jeho prospech,
- c) záverečným potopením alebo faulom v situácii, keď je stole už iba čierna guľa, alebo
- d) rozhodnutím rozhodcu podľa Sekcie 3 Pravidlo 14(c) alebo Sekcie 4 Pravidlo 2.

2. *Zápas*

Zápas je dohodnutý alebo stanovený počet framov.

3. *Séria*

Séria je dohodnutý alebo stanovený počet zápasov.

4. *Gule*

- a) Biela guľa je *hracia guľa* (cue ball)
- b) 15 červených a 6 farebných gúľ sú *hrané gule* (object balls)

5. *Hráč v strku*

Osoba, ktorá má hrať alebo hrá, je „*hráč v strku*“ a ostáva ním, pokiaľ nedokončí posledný strk alebo faul vo svojom nábehu a rozhodca neusúdi, že opustil stôl. Pokiaľ príde k stolu mimo poradia hráč, ktorý nie je v strku, bude považovaný za hráča v strku pre prípad akéhokoľvek faulu, ktorého by sa mohol dopustiť predtým, ako opustí stôl. Keď je rozhodca spokojný, že boli splnené vyššie uvedené podmienky, stáva sa hráč na rade hráčom v strku. Jeho hra a jeho právo hrať ďalšie strky končí, keď:

- a) Nepodarí sa mu získať body strkom; alebo
- b) Dopustí sa faulu; alebo
- c) Požiada, aby súper hral opäť potom, čo sa dopustil faulu.

6. *Strk*

- a) Strk je začatý vo chvíli, keď *hráč v strku* špičkou tága zasiahne *hraciu guľu*.
- b) Strk je korektný, keď počas neho nie sú porušené pravidlá.
- c) Strk nie je ukončený, pokiaľ:

- i) sa všetky gule nezastavia
- ii) hráč v strku nevstal a nenaroval sa od strku, aby sa pripravil k nasledujúcemu strku alebo k odchodu od stolu;
- iii) všetko vybavenie, ktoré hráč na strk použil, nie je odstránené z nebezpečných pozícií;
a
- iv) rozhodca neohlásil skóre, ktoré sa vzťahuje ku strku.

- d) Strk môže byť priamy alebo nepriamy:

- (i) Strk je *priamy*, ak *hracia guľa* zasiahne *hranú guľu* bez toho, aby predtým narazila do mantinelu
- (ii) Strk je *nepriamy*, ak *hracia guľa* zasiahne jeden alebo viac mantinelov pred tým než trafi *hranú guľu*.

- e) Po poslednom strku súpera, pokiaľ hráč na rade odohrá strk/zasiahne hraciu guľu, ešte predtým, ako by sa gule zastavili, bude potrestaný, ako by bol hráčom v strku, a jeho pobyt pri stole sa končí.

7. Potopenie

Potopenie je, keď *hraná guľa* spadne do diery po kontakte s inou guľou a bez porušenia týchto pravidiel. Činnosť, pri ktorej sú gule potápané, nazývame potápanie guľí.

8. Nábeh

Nábeh je séria potopení guľí po sebe nasledujúcich strkoch zahraných hráčom kedykoľvek je na rade počas framu.

9. Guľa v ruke

(a) *Hracia guľa* je v ruke

- i. pred začiatkom každého framu,
- ii. ak spadne do diery,
- iii. ak bola vyrazená zo stola,
- iv. keď je znovu nastavená čierna guľa, v prípade nerozhodného skóre.

(b) *Hracia guľa* ostáva v ruke až kým

- (i) nie je regulárne odohratá z ruky, alebo
- (ii) nedôjde k faulu pokiaľ toho, ako je guľa na stole

(c) Hráč v strku je rozohrávajúcim hráčom v prípade, keď má hraciu guľu v ruke tak, ako je uvedené vyššie.

10. Guľa v hre

(a) *Hracia guľa* je v hre, keď nie je v ruke.

(b) *Hrané gule* sú v hre od začiatku framu až do momentu, kým nespadnú do diery alebo nie sú vyrazené zo stola.

(c) Farebné gule sú opäť v hre po ich opätovnom nastavení.

11. Guľa na rade

Ktorákoľvek guľa, ktorá môže byť ako prvá legitímne zasiahnutá *hracou guľou*, alebo ktorákoľvek guľa, ktorá nemôže byť takto zasiahnutá ale môže byť potopená, nazývame *guľou na rade*.

12. Hlásená guľa

- (a) *Hlásená guľa* je *hraná guľa*, ktorú *hráč v strku* ohlásil alebo označil spôsobom, ktorý rozhodcovi postačuje ako guľu, ktorú zasiahne hracou guľou ako prvú.
- (b) Na požiadanie rozhodcu musí *hráč v strku* ohlásiť hlásenú guľu.

13. „Free ball“

„Free ball“ je guľa, ktorú *hráč v strku* nominuje ako *guľu na rade*, keď sa ocitne v snookri, ktorý nastal po faule (pozri Sekciu 3 Pravidlo 10).

14. Vyrazenie zo stola

Guľa je vyrazená zo stola vo chvíli, ak sa zastaví inde, ako na hracej ploche stola alebo v diere, alebo ak je zdvihnutá zo stola *hráčom v strku*, pokiaľ je guľa v hre (okrem pravidla popísaného v Sekcii 3 Pravidlo 14(h)).

15. Trestné body

Trestné body sa pripisujú súperovi po akomkoľvek faule.

16. Faul

Faul je akékoľvek porušenie týchto pravidiel.

17. V snookeri

Hracia guľa sa nachádza v snookri, ak je priamy zásah akejkoľvek gule na rade, čiastočne alebo priamo znemožnený blokujúcou guľou alebo guľami, ktoré na rade nie sú. Pokiaľ jedna alebo viac guľí na rade môžu byť zasiahnuté na oboch svojich najkrajnejších okrajoch, bez toho, aby boli blokované ktoroukoľvek guľou, ktorá nie je na rade, hracia guľa sa v snookri nenachádza.

- a) Hracia guľa v ruke sa nachádza v snookri v prípade, že je znemožnený zásah gule na rade (tak, ako je to uvedené vyššie) z ktoréhokoľvek miesta ohraničeného „D-čkom“
- b) Ak je *hracia guľa* v snookri tak, že v zásahu gule na rade blokuje viac ako jednu guľu, ktorá na rade nie je:
 - i. Najbližšia blokujúca guľa k hracej guli sa označuje ako guľa fakticky blokujúca.
 - ii. V prípade, keď niekoľko blokujúcich guľí je rovnako ďaleko od hracej gule, sú všetky tieto gule označované ako gule fakticky blokujúce.
- c) Ak je guľou na rade červená guľa a ak je zásah rôznych červených guľí znemožnený rôznymi blokujúcimi guľami, nie je ako fakticky blokujúcou guľou označená žiadna guľa.
- d) Hráč v strku sa nachádza v snookri, nachádza sa hracia guľa v snookri.
- e) Hracia guľa sa nemôže nachádzať v snookri, ak je blokováná mantinelom. Ak zaoblenie mantinelu znemožňuje hracej guli zásah ktorejkoľvek gule na rade a je k nej bližšie, ako akákoľvek blokujúca guľa, ktorá nie je na rade, hracia guľa sa v snookri nenachádza.

18. Obsadený bod

Bod je obsadený, ak nie je možné naň postaviť guľu bez toho, aby sa dotýkala inej gule.

19. Tlačený strk (push stroke)

Tlačený strk je zahraný vtedy, ak špička tága zostane v kontakte s *hracou guľou*

- a) po tom, ako *hracia guľa* zahájila pohyb dopredu, alebo
- b) vo chvíli, keď *hracia guľa* zasiahne hranú guľu, okrem prípadov, kedy *hracia* a *hraná guľa* sa takmer nedotýkajú – v týchto prípadoch by strk nemal byť posudzovaný ako tlačený, keď zasiahne *hracia guľa* hranú na jej najkrajnejšom okraji.

20. Skok (Jump shot)

Skok je zahratý vtedy, keď *hracia guľa* preskočí cez akúkoľvek časť *hranej gule*, nezávisle na tom, či sa jej pritom dotkla, okrem prípadov:

- a) keď *hracia guľa* najprv zasiahne jednu *hranú guľu* a potom preskočí cez inú guľu,
- b) keď *hracia guľa* vyskočí a zasiahne pritom *hranú guľu*, ale nepristane potom na vzdialenejšej strane *hranej gule*,
- c) keď *hracia guľa* najskôr právoplatne zasiahne hranú guľu a potom preskočí túto guľu po kontakte s mantinelom alebo po kontakte s inou guľou.

21. Minutie (Miss)

Miss nastane v prípade, keď *hracia guľa* nezasiahne ako prvú guľu na rade a rozhodca je presvedčený, že hráč v strku nevyvinul dostatočné úsilie na jej zasiahnutie.

3. Sekcia 3 – Hra

1. Popis

Snooker je hra pre 2 a viac hráčov, ktorí ju hrajú buď jednotlivo, alebo v rámci tímov. Princípy hry sú:

- a) Každý hráč používa rovnakú bielu *hraciu guľu* a 21 *hraných gulí* - 15 červených (1 bod) a šesť farebných s nasledovnými hodnotami: žltá (2 body), zelená (3 body), hnedá (4 body), modrá (5 bodov), ružová (6 bodov) a čierna (7 bodov).
- b) Bodované strky hráčovom pobyte na stole sú uskutočňované striedavým potápaním červených a farebných gulí, dokým nie sú všetky červené gule potopené. Potom sa potápajú farebné gule vzostupne, podľa ich bodovej hodnoty.
- c) Body pridelené za bodované strky sa pripisujú na konto *hráča v strku*.
- d) Trestné body za fauly sa pripisujú na konto súperu.

- e) Taktickou variantou, behom ktoréhokoľvek okamžiku hry, je umiestnenie bielej hracej gule za guľu, ktorá nie je na rade, a to tak, že pre ďalšieho hráča sa nachádza v snookri. Akonáhle má hráč alebo tím skóre menšie o viac bodov, ako je možné dosiahnuť potopením všetkých zostávajúcich gulí na stole, stáva sa vytváranie snookrových pozícií s cieľom získania trestných bodov tým najdôležitejším.
- f) Víťazom framu je hráč alebo tím:
 - i. ktorý dosiahol najvyššie bodového skóre,
 - ii. ktorému súper vzdal frame,
 - iii. ktorému bol frame prisúdený podľa Sekcie 3 Pravidlo 14(c) alebo Sekcie 4 Pravidlo 2.
- g) Víťazom zápasu je hráč alebo tím, ktorý:
 - i. ktorý vyhrá väčšinu predpísaných počtov framov
 - ii. ktorý nahrá najvyšší súčet bodov v prípade, že sa hrá na agregované skóre
 - iii. ktorému je zápas prisúdený podľa Sekcie 4 Pravidla 2.
- h) Víťazom série je hráč alebo tím, ktorý vyhrá vo väčšine zápasov alebo dosiahne najväčšieho súčtu bodov v prípade, že sa hrá na agregované skóre.

2. Rozostavenie gulí

- a) Pri začiatku každého framu je *hracia guľa* v ruke a *hrané gule* sú na stole rozostavené nasledovne:
 - i. Červené gule sú tesne vedľa seba v tvare rovnostranného trojuholníka, keď sa guľa na vrchole trojuholníka nachádza na dlhšej stredovej ose stola a to nad ružovým bodom, čo najbližšie k ružovej guli, bez toho, aby sa navzájom dotýkali. Základňa trojuholníka, ktorá je najbližšie k hornému mantinelu, je s ním rovnobežná.
 - ii. Šesť farebných gulí je na bodoch, ktoré sú popísané v Sekcii 1, pravidlo 1 (f).
- b) Pokiaľ príde k omylu pri rozostavení gulí na stole, uplatní sa Sekcia 3, pravidlo 7(c), frame sa začne ako v Sekcii 3, Pravidlo 3 (c).
- c) Po začiatku framu môže byť gule v hre očistená rozhodcom len pri odôvodnenej požiadavke hráča v strku a
 - i. Pozícia gule, keď nie je na vyznačenom bode, musí byť označená vhodným nástrojom predtým, ako je guľa, kvôli očisteniu zdvihnutá zo stola.
 - ii. Nástroj použitý k označeniu pozície čistenej gule sa považuje za a naberá hodnotu čistenej gule až do času, keď je guľa očistená a vrátená na svoje miesto. Keď sa ktorýkoľvek hráč, ktorý nie je v strku, dotkne alebo zaobchádza s týmto nástrojom, bude penalizovaný, ako by hráčom v strku bol, bez toho, aby to ovplyvnilo poradie hráčov v hre. Rozhodca vráti nástroj alebo čistenú guľu do pozície podľa svojho uváženia, a to aj v prípade, že boli zdvihnuté zo stola.

3. Spôsob hry

Hráči si určia poradie v hre lósom alebo iným vzájomne dohodnutým spôsobom. Víťaz má na výber, ktorý hráč pôjde hrať ako prvý.

- a) Takto určené poradie musí zostať nezmenené v priebehu celého framu. Výnimkou je situácia, keď je hráč po faule požiadany, aby hral znovu.

- b) Hráč alebo tím, ktorý vo frame uskutoční prvý strk, sa musia striedať v každom frame v priebehu celého zápasu.
- c) Prvý hráč hrá z ruky. Frame sa začne vo chvíli, keď je hracia guľa položená na stôl a dostane sa do kontaktu so špičkou tága:
- i. Keď je uskutočnený strk
 - ii. Behom prípravy na strk
- d) Pokiaľ frame začne nesprávny hráč alebo tím:
- i. Musí byť opätovne začatý, bez postihu, pokiaľ bol odohraný len jeden strk a neprišlo k žiadnemu faulu; alebo
 - ii. Musí pokračovať normálnym spôsobom, pokiaľ bol odohraný ďalší strk, alebo pokiaľ prišlo k faulu po skončení prvého strku. Správne poradie otváracieho strku sa opäť obnoví v nasledujúcom frame, takže jeden hráč alebo tím bude začínať v troch, po sebe idúcich frame-och; alebo
 - iii. Musí, v prípade oznámenia patovej situácie (Sekcia 3, pravidlo 16), byť opätovne začatý správnym hráčom alebo tímom
- e) Aby bol strk korektný, nesmie prísť k žiadnemu porušeniu pravidiel, ktoré sú popísané nižšie (Pravidlo 10, Postihy).
- f) V každom prvom strku hráča, ktorý je na rade, sa stáva guľou na rade červená guľa alebo free ball označený miesto červenej gule a to až do okamihu, pokiaľ nie sú všetky červené gule mimo stôl. Hodnota každej potopenej červenej gule alebo free ball-u, ktorý je nominovaný za červené guľu pri jednom strku je pripísaná ku skóre.
- g)
- i. Pokiaľ je potopená červená guľa alebo free ball označený namiesto červenej gule, rovnaký hráč hrá ďalší strk a guľou v rade je farebná guľa podľa hráčovej voľby, ktorá, keď je potopená, je pripísaná ku skóre a opäť nastavená na stôl.
 - ii. Nábeh pokračuje striedavým potápaním červených a farebných guľí, pokiaľ sú nejaké červené gule na stole, a prípadným hraním na farebnú guľu po potopení poslednej červenej gule.
 - iii. Guľami na rade sa následne stávajú farebné gule a to v poradí ich stúpajúcej bodovej hodnoty (Sekcia 3, pravidlo 1(a)). V prípade potopenia farebnej gule na rade táto zostáva v kapse a hráč hrá ďalšiu farebnú guľu v poradí, okrem situácie popísanej v Sekcii 3, pravidlo 4.
 - iv. Pokiaľ hráč v strku v nábehu zahrá, ešte predtým, ako rozhodca dokončil nastavovanie farebnej gule, zatiaľ čo všetky ostatné gule sa už zastavili, hodnota farebnej gule nebude pripísaná a budú, podľa situácie, aplikované tieto pravidlá: Sekcia 3, pravidlo 10 (a)(i) alebo Sekcia 3, pravidlo 10 (b)(i).
- h) Červené gule nie sú opätovne nastavované na stôl potom, čo boli potopené alebo vyrazené zo stola, a to nezávisle na tom, či tým niektorý hráč získa výhodu. Výnimky sú uvedené v Sekcii 3, pravidlách 2 (c)(ii), 9, 14 (f), 14 (h), 15 a 18 (b).
- i) Keď hráč v strku neskóruje, musí bez zdržovania opustiť stôl. V prípade, že by sa dopustil akéhokoľvek faulu predtým, ako opustil stôl alebo behom času, kedy upúšťa stôl, bude potrestaný podľa Sekcie 3, pravidla 10. Ďalší strk je potom odohrávaný z miesta, kde sa zastavila hracia guľa alebo z ruky, pokiaľ je hracia guľa vyrazená zo stola, s výnimkou situácie, keď je hracia guľa opäť nastavená v súlade so Sekciou 3, pravidlom 14 (d).

- j) Pokiaľ ktorákoľvek guľa spadne do diery a vyskočí späť na plochu stola, nepočíta sa ako potopená. Pokiaľ sa tak stane, lebo je diera preplnená, hráč v strku to nemôže reklamovať.

4. Koniec framu, setu alebo zápasu

- a) Ak na stole zostala len čierna guľa, prvé potopenie alebo faul skončí frame (zápas, sériu) s výnimkou prípadov, keď sú splnené obe nasledujúce podmienky:
- Je nerozhodné skóre a
 - Nehrá sa na agregované skóre
- b) Keď sú splnené obe tieto podmienky:
- Čierna guľa je opäť nastavená
 - Hráči si vyžrebujú poradie
 - Hráč na rade hrá z ruky
 - Ďalšie potopenie alebo faul končí frame (zápas, sériu).
- c) Keď sa hrá na agregované skóre, ktoré je po skončení posledného framu nerozhodné, hráči v tomto framu hrajú na opätovne nastavenú čiernu guľu, ako v možnosti (b) vyššie.

5. Hra z ruky

Pri hre z ruky musí byť hracia guľa bezprostredne pred strkom umiestnená v „Děčku“ alebo na jeho okrajoch, hracia guľa môže byť hraná akýmkoľvek smerom.

- a) Rozhodca ohlásí, keď je o to požiadaný, že hracia guľa je umiestnená správne.
- b) Keď sa dotkne špička tága hracej gule pri jej umiestňovaní a rozhodca uzná, že sa hráč v strku nepokúšal o strk, tak hracia guľa v hre nie je.

6. Zasiahnutie dvoch gúl súčasne

Pri strku nesmie prísť k prvému kontaktu hracej gule s dvomi hranými guľami súčasne, pokiaľ sa nejedná o dve červené gule alebo guľu na rade a free ball.

7. Opätovné nastavovanie farebných gúl

Ktorákoľvek farebná guľa, ktorá bola potopená alebo vyrazená zo stola, sa nastavuje opäť, pred ďalším strkom, pokiaľ nie je potopená v rámci situácie v Sekcii 3, pravidlo 3 (f)(iii).

- a) Hráč nie je zodpovedný za akúkoľvek chybu rozhodcu pri nastavovaní farebných gúl.
- b) Keď je farebná guľa opäť nastavená potom, čo bola potopená v poradí podľa Sekcie 3, pravidla 3 (f)(iii), bude odstránená zo stola bez trestu hneď, ako je chyba odhalená, a hra pokračuje.
- c) Keď niektorá farebná guľa nie je správne nastavená a príde k odohratiu strku, bude nastavenie farebných gúl pre nasledujúce strky považované za správne. Akákoľvek guľa, ktorá nesprávne chýba na stole, bude opäť nastavená:
- Bez trestu, keď guľa na stole chýba kvôli predchádzajúcemu prehliadnutiu
 - S trestom, keď hráč v strku hral skôr, ako bol rozhodca schopný guľu opäť nastaviť.
- d) Keď má byť farebná guľa opäť nastavená a jej vlastný bod je obsadený, bude nastavená na voľný bod najvyššej hodnoty na stole.

- e) Keď je potrebné opäť nastaviť viac ako jednu farebnú guľu a ich vlastné body sú obsadené, guľa s najvyššou bodovou hodnotou majú prednosť pri nastavovaní.
- f) Keď sú všetky body obsadené, farebná guľa bude nastavená čo najbližšie k svojmu vlastnému bodu, medzi tento bod a najbližší bod horného mantinelu.
- g) V prípade Ružovej a Čiernej gule, keď sú všetky body obsadené a medzi príslušným bodom a najbližším bodom horného mantinelu nie je miesto pre umiestnenie gule, bude guľa nastavená najbližšie k svojmu bodu na dlhšej stredovej ose stola a to pod ním.
- h) Vo všetkých prípadoch, keď je farebná guľa znovu nastavená, sa nesmie dotýkať žiadnej inej gule.
- i) O farebnej guli môžeme povedať, že je správne nastavená, keď je nastavená rukou na bod určený týmito pravidlami.

8. Dotýkajúce sa gule (Touching ball)

- a) Pokiaľ sa, po skončení strku, hracia guľa dotýka jednej alebo viacerých guľí, ktoré sú alebo by mohli byť na rade, rozhodca zahlási „Touching ball“ a ukáže, ktorá guľa alebo guľe na rade sa hracej gule dotýkajú. Pokiaľ sa hracia guľa dotýka jednej alebo viacerých farebných guľí, potom, čo bola potopená červená guľa (alebo free ball ohlásený ako červená), rozhodca musí hráča v strku vyzvať, aby ohlásil, ktorá farebná guľa je na rade.
- b) Keď je ohlásený „Touching ball“, hráč v strku musí hrať hraciu guľu od dotýkajúcej sa gule bez toho, aby sa pohla. V opačnom prípade je ohlásený tlačенý strk.
- c) Keď hráč v strku nespôsobil pohyb dotýkajúcej sa gule, nepríde k žiadnemu trestu, keď:
 - i. Dotýkajúca sa guľa je guľa na rade
 - ii. Dotýkajúca sa guľa mohla byť guľou na rade a hráč v strku ju označil ako guľu v rade
 - iii. Dotýkajúca sa guľa mohla byť guľou na rade a hráč v strku označil ako guľu na rade inú guľu a tejto sa dotkol pri prvom kontakte s hracou guľou.
- d) Keď sa hracia guľa po zastavení môže dotýkať gule, ktorá nie je na rade, rozhodca odpovie „Áno alebo Nie“, keď je požiadaný, či sa guľe dotýkajú. Hráč v strku musí hrať od dotýkanej gule bez toho, aby sa pohla, a musí prvú trafiť guľu na rade.
- e) Keď sa hracia guľa dotýka obidvoch guľí – guľu na rade aj guľe, ktorá na rade nie je, rozhodca označí len dotýkanie sa s guľou na rade. Hráč v strku má právo vyzvať rozhodcu k posúdeniu aj tej gule, ktorá na rade nie je.
- f) Rozhodca neohlási foul, keď príde k pohybu dotýkajúcej sa gule počas odohrávania strku a rozhodca je presvedčený, že pohyb nebol spôsobený hráčom v strku.
- g) Pokiaľ sa stane, že stojaca hraná guľa, ktorá sa nedotýka hracej gule pri posúdení rozhodcom, sa neskôr dotýka hracej gule, ešte predtým, ako bol uskutočnený strk, rozhodca vráti guľe do pôvodného stavu k svojej spokojnosti. Toto pravidlo platí tiež o dotýkajúcej sa guli, ktorá neskôr, pri preskúmaní rozhodcom, sa nedotýka, guľe rozhodca vráti do pôvodnej pozície k svojej spokojnosti.

9. Guľa na kraji diery

- a) Pokiaľ guľa spadne do diery bez kontaktu s inou guľou a bez toho, aby bola súčasťou akéhokoľvek prebiehajúceho strku, mala by byť vrátená na svoju predchádzajúcu pozíciu a akékoľvek zahraté body sú započítané.
- b) Keď by mohla byť guľa zasiahnutá akoukoľvek goľou, ktorá bola súčasťou strku:
 - i. Keď neprišlo k žiadnemu porušeniu pravidiel, všetky gule budú nastavené na svoje predchádzajúce pozície a rovnaký alebo iný strk bude hraný rovnakým hráčom v strku podľa jeho uváženia
 - ii. Keď nastane faul, hráč v strku je penalizovaný podľa pravidiel, všetky gule budú nastavené na svoje predchádzajúce pozície a ďalší hráč má zvyčajné možnosti po faule.
- c) Keď guľa „balancuje“ na okraji diery a potom do nej spadne, považuje sa za guľu v kapse a nebude vrátená na svoju predchádzajúcu pozíciu.

10. Tresty

Nasledujúce činy sú fauly a spôsobujú trest vo výške 4 bodov, pokiaľ nie je v nasledujúcich odstavcoch (a) až (d) popísaný vyšší trest. Tresty sú:

- a) Hodnota gule na rade pri:
 - i. Odohratí skôr, ako rozhodca dokončil nastavovanie farebnej gule odohranej ako free ball;
 - ii. Zásahu hracej gule tágom viac ako jedenkrát počas jedného strku
 - iii. Zásahu hracej gule tágom, pokiaľ sa hráč nedotýka nohou zeme
 - iv. Hre hráčom, ktorý nie je na rade, alebo zahratím strku skôr, ako skončil súper pobyt pri stole, v rozpore so Sekciou 2, pravidlom 6 (e)
 - v. Nesprávnej hre z ruky, vrátane úvodného rozstrelu
 - vi. Nezasiahnutím žiadnej hranej gule guľou hracou
 - vii. Spadnutím hracej gule do diery
 - viii. Zahratím snookru za free ball s výnimkou, ktorá je uvedená v Sekcii 3, pravidlo 12 (b)(ii)
 - ix. Zahratím skoku
 - x. Hre neštandardným tágom
 - xi. Diskusiou s partnerom, ktorá porušuje Sekciu 3, pravidlo 17 (e).
- b) Hodnota gule na rade alebo gule zúčastnenej, ktorákoľvek je vyššia, pri:
 - i. Uskutočnení strku vo chvíli, keď sa niektorá z guľí na stole ešte nezastavila
 - ii. Uskutočnením strku skôr, ako rozhodca dokončil nastavenie farebnej gule, ktorá nie je free ball
 - iii. Zabránení spadnutia gule do diery
 - iv. Spôsobením toho, že hracia guľa zasiahne ako prvú guľu, ktorá nie je na rade
 - v. Zahratím tlačeneho strku
 - vi. Dotyku gule alebo označovacieho nástroja v hre inak ako správnym uskutočnením strku

- vii. Spôsobením toho, že je guľa vyrazená zo stola
- c) Hodnota gule na rade alebo vyššia hodnota dvoch guli zúčastnených, keď zasiahne hracia guľa ako prvá súčasne, pokiaľ sa nejedná o dve červené gule (keď je červená na rade) alebo guľu na rade a free ball.
- d) Trest vo výške 7 bodov, pokiaľ hráč v strku:
 - i. Použije guľu mimo stola z akéhokoľvek dôvodu
 - ii. Použije akýkoľvek predmet na meranie medzier alebo vzdialenosti
 - iii. Hrá na červené gule alebo free ball nasledovaný červenou v po sebe idúcich strkoch
 - iv. Použije inú guľu ako bielu, ako hraciu guľu, pri ktoromkoľvek strku, keď už frame bol začatý
 - v. Nenahlásil guľu na rade, keď je v snookri alebo keď je k tomu vyzvaný rozhodcom
 - vi. Po potopení červenej gule (alebo free ballu, ktorý bol nominovaný za červenú guľu) sa dopustil faulu pred nahlásením farebnej gule.

11. *Faulty*

Keď je spôsobený faul, rozhodca okamžite zahlási „FAUL“.

- a) Pokiaľ hráč v strku ešte neuskutočnil svoj strk, okamžite skončí a rozhodca ohlásí trest
- b) Pokiaľ bol strk uskutočnený, rozhodca počká na dokončenie strku, až kým ohlásí trest
- c) Pokiaľ faul nie je ohlásený rozhodcom ani nie je požadovaný hráčom v poradí predtým, ako je odohratý ďalší strk, je prepáčený
- d) Každá farebná guľa, ktorá je nesprávne nastavená na stole, zostane tam, kde je, pokiaľ sa nedostane mimo stôl – potom bude správne nastavená na stôl
- e) Všetky body, ktoré sú pripísané v nábehu predtým, ako bol zahlásený faul, sú uznané, ale hráč v strku si nepripíše žiadne body za akúkoľvek guľu potopenú strkom, keď bol faul zahlásený.
- f) Ďalší strk je odohrávaný z miesta, kde sa zastavila hracia guľa, keď je mimo stola, tak je strk odohrávaný z ruky.
- g) Keď nastane viac ako jeden faul v jednom strku, počíta sa faul s najväčším bodovým trestom.
- h) Hráč, ktorý spraví faul:
 - i. Dostane trest podľa Pravidla 12 nižšie uvedené a
 - ii. Musí odohrať ďalší strk, keď si to vyžiada ďalší hráč na rade
- i) Pokiaľ sa hráč v strku dopustí faulu na ktorejkoľvek guli, vrátane hracej gule počas prípravy na strk, potom, čo ho súper vyzval, aby hral opäť, a on sa nachádza v snookri alebo mu niečo prekáža, súper ma na výber, či bude guľa na rade rovnaká, ako tá pred porušením pravidiel, najmä:
 - i. Ktorákoľvek červená, keď bola červená guľa na rade
 - ii. Farebná na rade, keď už na stole nie sú žiadne červené; alebo
 - iii. Farebná, podľa hráčovej voľby, pokiaľ bola guľou na rade farebná, po potopení červenej; alebo
 - iv. Má možnosť hrať ďalšiu červenú alebo žltú, pokiaľ už neyostávajú žiadne červené.

Všetky gule, s ktorými sa pohlo, rozhodca nastaví do pôvodných pozícií, pokiaľ to bude nefaulovaný hráč požadovať.

12. V snookri po faule (bývalé pravidlo 10)

Po faule, keď je hracia guľa v snookri, rozhodca ohlásí „Free ball“ (podľa Sekcie 2, pravidla 17)

- a) Pokiaľ si hráč na rade vyberie hrať ďalší strk:
 - i. Môže označiť ktorúkoľvek guľu ako guľu na rade a
 - ii. Akákoľvek označená guľa sa považuje za a má hodnotu ako guľa na rade, avšak keď je potopená, je vrátená na svoj bod.
- b) Je faul, pokiaľ hracia guľa:
 - i. Nezasiahne nominovanú guľu ako prvú alebo súčasne s guľou na rade, alebo
 - ii. Je v snookri na všetky červené gule alebo na guľu na rade tak, že fakticky blokujúcou guľou je free ball, okrem situácie, keď na stole je už len čierna a ružová guľa.
- c) Keď je potopený free ball, bude opäť nastavený a hodnota gule na rade je prirátaná ku skóre.
- d) Keď je potopená guľa na rade potom, ako nominovaná guľa bola zasiahnutá prvá alebo súčasne s guľou na rade, je guľa na rade prirátaná ku skóre a zostáva mimo stola.
- e) Pokiaľ sú ako nominovaná guľa tak guľa na rade, potopené, len guľa na rade je prirátaná ku skóre, pokiaľ sa nejedná o červenú guľu, kedy každá z nich je pripočítaná ku skóre. Free ball je následne opäť nastavený na svoj bod, zatiaľ čo guľa na rade zostáva mimo stôl.
- f) Pokiaľ je faulujúci hráč vyzvaný, aby pokračoval v hre, ohlásenie „Free ball“ sa ruší.

13. Opätovné odohranie

Keď hráč žiadal, aby protihráč hral opäť po faule alebo žiadal opätovné nastavenie gule/gulí po Faul-e a Miss-e, tak takáto požiadavka nemôže byť anulovaná. Hráč ktorý je vyzvaný, aby hral opäť, môže:

- a) Zmeniť svoj názor na
 - i. Strk, ktorý chcel hrať a
 - ii. Guľu na rade, ktorú chcel trafiť.
- b) Pripísať si body za každú guľu, ktorú potopí.

14. Foul and a Miss (faul a minútie)

Hráč v strku sa má podľa svojich najlepších schopností usilovať o zasiahnutie gule na rade. Keď rozhodca usúdi, že tomu tak nie je, ohlásí „Foul a Miss“, za predpokladu, že na stole nie je len čierna guľa alebo nastala situácia, kedy nie je možné zasiahnuť guľu na rade. V druhom prípade sa predpokladá, že hráč v strku sa pokúša zasiahnuť guľu na rade na základe toho, že hrá priamo alebo nepriamo v smere gule na rade silou dostatočnou na to, aby podľa názoru rozhodcu guľu na rade dosiahol, keby tomu neprekážala akákoľvek guľa.

- a) Po zhlásení „Foul a Miss“ môže ďalší hráč požadovať, aby faulujúci hráč hral znovu z novej pozície alebo z pozície pôvodnej, kedy, v tomto prípade, guľou na rade zostáva guľa na rade pred uskutočnením predchádzajúceho strku, najmä
 - i. Akákoľvek červená guľa keď bola na rade guľa červená
 - ii. Farebná guľa na rade, keď sú všetky červené gule mimo stôl, alebo
 - iii. Farebná guľa podľa výberu hráča v strku, keď guľou na rade bola farebná guľa po potopení červenej gule

- b) Keď hráč v strku nezasiahne ako prvú guľu na rade, najmä ak existuje voľná cesta v priamom smere od hracej gule ku akejkoľvek časti akejkoľvek gule, ktorá je alebo by mohla byť guľou na rade, rozhodca ohlásí „Faul a Miss“, pokiaľ
- i. Žiadny hráč nepotreboval pred strkom alebo ako výsledok strku body z trestu; (vid' (b)(ii))
 - ii. Pred strkom alebo ako výsledok strku body na stole sa nerovnajú rozdielu bodov s odrátaním hodnoty znovunastavenej čiernej;

a rozhodca je presvedčený, že nezasiahnutie bolo neúmyselné.

- c) Po ohlásení „Miss“ v prípade b) uvedeného vyššie, keby existovala voľná cesta v priamom smere od hracej gule ku guli, ktorá bola alebo by mohla byť na rade, a to tak, že bolo možné guľu zasiahnuť naplno do jej stredu (v prípade červených sa to považuje ako priemer ktorejkoľvek červenej gule, ktorej neprekáža žiadna farebná guľa), potom:

- i. Každý ďalší neúspech ako prvú zasiahnuť guľu na rade v strku z rovnakej pozície bude označený ako „Faul a Miss“ nezávisle na rozdieli v skóre a
- ii. Ak má faulujúci hráč hrať opäť z pôvodnej pozície, bude upozornený rozhodcom, že tretí neúspech bude znamenať stratu framu v prospech protivníka.
- iii. Keď je hráč požiadaný, aby hral z inej pozície, situácia Faul a Miss začína od začiatku.

- d) Keď sa, po vrátení hracej gule v rámci tohto pravidla, do pozície pred strkom, hráč v strku pri príprave na strk, dopustí faulu na ktorejkoľvek guli, vrátane hracej gule, miss nebude zahlásený, keď nebol strk uskutočnený. V tomto prípade bude ohlásený príslušný trest a guľa na rade bude rovnaká guľa, aká bola pred posledným strkom, menovite:

- i. Ktorákoľvek červená guľa, keď bola guľou na rade červená;
- ii. Farebná guľa na rade, keď už na stole nie sú žiadne červené;
- iii. Farebná guľa podľa výberu hráča v strku, keď bola guľou na rade ktorákoľvek farebná po potopení červenej;
a
- iv. Ďalší hráč na rade si môže vybrať hrať alebo môže vyzvať faulujúceho hráča, aby hral opäť z ponechanej pozície, alebo
- v. Ďalší hráč na rade môže vyzvať rozhodcu, aby nastavil všetky gule, ktoré sa pohli, do ich pôvodných pozícií, a ďalej vyzvať faulujúceho hráča, aby hral opäť a
- vi. Pokiaľ k tejto situácii príde počas sekvencie hlásenia „Miss“, akékoľvek varovanie ohľadom straty framu zostáva v platnosti.

- e) Všetky ďalšie hlásenia „Miss“ budú uskutočnené podľa rozhodnutia rozhodcu, pokiaľ pred strkom alebo ako jeho výsledkom, sa body dostupné na stole nerovnajú rozdielu v bodoch s odrátaním hodnoty znovunastavenej čiernej.

- f) Po ohlásení „Miss“ a požiadavke ďalšieho hráča na rade ohľadom nastavenia hracej gule do pôvodnej pozície, všetky ostatné gule, ktoré sa pohli, zostávajú v novej pozícii, za predpokladu, že rozhodca neusúdi, že by tým faulujúci hráč získal alebo mohol získať výhodu. V tomto prípade

akákoľvek alebo všetky gule, ktoré sa pohli, môžu byť nastavené do pôvodných pozícií k spokojnosti rozhodcu. Vo všetkých prípadoch budú farebné gule, ktoré sú nesprávne mimo stôl, znovu nastavené na svoje body alebo do pôvodných pozícií.

- g) Keď je akákoľvek guľa nastavovaná do pôvodnej pozície, po ohlásení „Miss“, bude pozícia diskutovaná s faulujúcim aj ďalším hráčom na rade a potom je rozhodnutie rozhodcu konečné.
- h) Keď sa ktorýkoľvek hráč dotkne behom tejto konzultácie ktorejkoľvek gule v hre, bude penalizovaný, ako by bol hráčom v strku, bez toho, aby to ovplyvnilo poradie hráčov v hre. Keď je to nutné, tak postihnutá guľa bude nastavená do pôvodnej pozície rozhodcom, a to aj v prípade, že bola zdvihnutá zo stola.
- i) Ďalší hráč na rade sa môže rozhodcu opýtať, či v prípade, že bude požadovať odohranie strku z pôvodnej pozície, nastaví rozhodca na pôvodné pozície aj iné gule, ako je guľa hracia, a rozhodca musí svoj zámer oznámiť.

15. Pohnutie s guľou niekým iným, ako hráčom v strku

Pokiaľ je guľa, či už stojaca alebo v pohybe, ovplyvnená niekým iným, ako je hráč v strku, má byť rozhodcom postavená do pozície kde bola, alebo kde by sa bola zastavila a to podľa úsudku rozhodcu a bez postihu.

- a) Toto pravidlo sa vzťahuje aj na prípady, keď iný jav alebo iná osoba, ako je spoluhráč hráča v strku spôsobí pohnutie guľou hráčom v strku, ale nebude aplikované v prípadoch, keď sa guľa pohne vinou akéhokoľvek nedostatku na povrchu stola, s výnimkou situácie, keď sa pohne nastavená guľa ešte pred zahratím nasledujúceho strku.
- b) Žiadny hráč nebude penalizovaný za akékoľvek ovplyvnenie guľí rozhodcom.

16. Patové postavenie

Pokiaľ rozhodca usúdi, že existuje patová situácia, alebo že patová situácia môže nastať, ponúkne hráčom možnosť hrať frame opäť od začiatku. Pokiaľ však je ktorýkoľvek z hráčov proti, rozhodca povolí možnosť pokračovať pod podmienkou, že sa musí patová situácia behom rozhodcom definovanej doby zmeniť (obyčajne po viac ako troch strkoch na každej strane). Pokiaľ k zmene situácie nepríde po vypršaní tejto doby, rozhodca anuluje skóre framu a nastaví gule do postavenia pre opätovný začiatok daného framu. Rozstrel uskutoční ten istý hráč, podľa Sekcie 3, pravidla 3(d)(iii) s tým, že sa dodržiava rovnaké poradie hry.

17. Snooker pre štyroch hráčov

- a) V hre pre 4 hráčov sa každá strana strieda v rozstreloch framov a poradie hry bude určené na začiatku každého z nich. Toto poradie musí byť zachované počas celého framu.
- b) Hráči môžu meniť poradie na začiatku každého framu.
- c) Pokiaľ príde k faulu a faulujúca strana je vyzvaná, aby hrala opäť, tak hráč, ktorý sa dopustil faulu hrá nasledujúci strk a poradie hry zostáva nezmenené. Pokiaľ je ohlásený faul za hru

mimo poradia, spoluhráč faulujúceho hráča bude vynechaný, či už je faulujúci hráč vyzvaný, aby hral opäť alebo nie.

- d) Pokiaľ frame skončí remízou, je použitá Sekcia 3, pravidlo 4. Ak sa hrá na opätovne nastavenú čiernu guľu, tak strana, ktorá začína s prvým strkom si môže vybrať, ktorý z hráčov strk zahrá. Ďalšie poradie zostáva rovnaké, ako v priebehu celého framu.
- e) Spoluhráči sa môžu behom framu radiť, s výnimkou tohto, keď je jeden z nich hráčom v strku a už pristúpil ku stolu a jeho nábeh ešte neskončil nebudovaným strkom alebo faulom.

18. Používanie doplnkového príslušenstva

Umiestnenie alebo odobratie doplnkového vybavenia je v zodpovednosti hráča v strku.

- a) Hráč v strku je zodpovedný za všetky predmety vrátane, a nie len, hrabličiek a predĺžení, ktoré si prinesie k stolu, či už sú jeho vlastné alebo požičané od niekoho iného (okrem rozhodcu) a bude penalizovaný za akýkoľvek faul, ktorý vykoná použitím takýchto predmetov.
- b) Hráč nie je zodpovedný za vybavenie, ktoré je štandardnou súčasťou stola a je poskytnuté inou stranou, vrátane rozhodcu. Ak sa ukáže chyba takéhoto vybavenia, ktorá spôsobí dotyk gule alebo guľí hráčom v strku, žiadny faul nebude ohlásený.
- c) Rozhodca, pokiaľ je to nutné, nastaví gule do pôvodných pozícií podľa Sekcie 3, pravidla 15 vyššie a hráč v strku, keď je v nábehu, bude môcť pokračovať bez trestu.

19. Interpretácia

- a) Všetky slová v týchto pravidlách a definíciách, ktoré implikujú mužské pohlavie, sú aplikované rovnako aj na ženské pohlavie.
- b) Okolnosti si môžu vynútiť úpravy aplikácie týchto pravidiel pre osoby s fyzickým postihnutím, a to najmä:
 - i. Sekcia 3, pravidlo 12 (a)(iii) nemôže byť aplikované na hráčov na vozíčkoch a
 - ii. Hráč, ktorý nie je schopný rozoznať farby (napríklad červenú a zelenú), môže od rozhodcu vyžadovať označenie farby gule.
- c) Pokiaľ je hra bez rozhodcu, ako napríklad v priateľskom zápase, protihráč alebo protistrana a považuje za rozhodcu pre tieto pravidlá.

4. Sekcia 4 - Hráči

1. Správanie

- a) Hráč, ktorému trvá neprimerane dlho odohranie strku alebo výber strku, alebo
- b) Akékoľvek správanie hráča, ktoré je, podľa názoru rozhodcu, úmyselné alebo dlhodobo neférové, alebo
- c) Akékoľvek iné správanie hráča, ktoré je považované za negentlemanské správanie, alebo

d) Odmietnutie pokračovania vo frame

Bude rozhodcom:

- e) Udelené varovanie hráčovi, že akékoľvek ďalšie takéto správanie bude mať za následok ukončenie framu v prospech protihráča alebo
- f) Ukončenie framu v prospech protihráča alebo
- g) V prípade, že je takéto správanie dostatočne závažné, ukončenie zápasu v prospech protihráča.

Keď rozhodca varuje hráča podľa bodu (e), tak v prípade akéhokoľvek ďalšieho správania označeného vyššie, rozhodca:

- a) Ukončí frame v prospech protihráča alebo
- b) V prípade, že je takéto správanie dostatočne závažné, ukončí zápas v prospech protihráča.

Keď rozhodca ukončí frame v prospech protihráča podľa správania uvádzaného vyššie, v prípade ďalšieho takéhoto správania rovnakého hráča, rozhodca ukončí zápas v prospech protihráča.

Akékoľvek rozhodnutie rozhodcu o ukončení framu alebo zápasu protihráčovi bude konečné a neodvolateľné.

2. *Tresty – postihy*

a) Keď je frame ukončený v niečí prospech, pre postihnutého hráča platí:

- i. Prehrá tento frame a
- ii. Stratí všetky body, ktoré mu boli v priebehu framu pripísané. Jeho protihráč obdrží počet bodov zodpovedajúci hodnotám zostávajúcich gúľ na stole, kedy každá červená guľa má hodnotu 8 bodov a každá farebná guľa, ktorá je nesprávne mimo stôl sa ráta, ako by na stole bola.

b) Keď je zápas ukončený v niečí prospech, pre postihnutého hráča platí:

- i. Prehrá frame, ktorý prebieha, a to podľa pravidla a) a
- ii. Prehrá zostávajúci počet framov potrebných na ukončenie zápasu, keď je rozhodujúci počet vyhraných framov, alebo
- iii. Prehrá všetky zostávajúce framy, každý je ohodnotený 147 bodmi, keď je rozhodujúci počet nahraných bodov.

3. *Hráč v poradí*

Hráč v poradí sa musí vyvarovať prítomnosti alebo pohybu v zornom uhle hráča v strku. Hráč v poradí by mal stáť alebo sedieť v rozumnej vzdialenosti od stola a nerobiť pohyby alebo činy, ktoré by mohli hráča v strku vyrušiť zo sústredenia.

4. *Neprítomnosť*

Hráč v poradí, v prípade svojej neprítomnosti v miestnosti, môže určiť svojho zástupcu, ktorý bude sledovať hru v jeho záujme, vrátane ohlásenia faulov, keď je to nutné. O tomto menovaní musí vedieť rozhodca pred odchodom hráča v poradí.

5. Vzdanie sa

- a) Hráč sa môže vzdať len vtedy, keď je hráčom v strku. Jeho protihráč má právo vzdať sa akceptovať alebo odmietnuť. Ponuka vzdania sa sa ruší, keď protihráč pokračuje v hre.
- b) Ak je rozhodujúci počet uhraných bodov a frame je vzdaný, hodnota každej ostávajúcej gule je prirátaná na skóre protistrany. V takomto prípade má červená guľa hodnotu 8 bodov a každá farebná guľa, ktorá je nesprávne mimo stôl, sa ráta.
- c) Hráč by nemal vzdať frame v žiadnom zápase, keď nie sú potrebné snookre. Každé porušenie tohto pravidla by sa malo považovať ako negentlemanské správanie takéhoto hráča.

5. Sekcia 5 – Funkcionári

1. Rozhodca

- a) Rozhodca má
 - i. Byť jediným sudcom férovej a neférovej hry
 - ii. Právo spraviť rozhodnutie v záujme férovej hry v situáciách, ktoré nie sú popísané v pravidlách
 - iii. Byť zodpovedný za správne vedenie hry v rámci týchto pravidiel
 - iv. Zasiahnúť, keď zistí akékoľvek porušenie týchto pravidiel
 - v. Povedať hráčovi farbu gule, keď je o to požiadany
 - vi. Vyčistiť ktorúkoľvek guľu na základe rozumnej požiadavky hráča.
- b) Rozhodca by nemal
 - i. Odpovedať na otázky nepovolené týmito pravidlami
 - ii. Dávať najavo fakt, že sa hráč chystá hrať strk s faulom
 - iii. Dávať rady alebo názory na skóre ovplyvňujúce hru
 - iv. Odpovedať na otázky týkajúce sa rozdielu v skóre
- c) Keď rozhodca nezaznamená akýkoľvek incident, môže podľa svojho rozhodnutia konzultovať udalosť so zapisovateľom alebo iným funkcionárom alebo s divákmi najlepšie umiestnenými vzhľadom k udalosti. Rozhodca môže vziať do úvahy aj kamerovú nahrávku incidentu.

2. *Marker*

Marker zaznačuje skóre na výsledkovej tabuli a asistuje rozhodcovi vo výkone jeho povinností. Marker môže zastávať aj úlohu zapisovateľa, keď je to nutné.

3. *Zapisovateľ*

Zapisovateľ udržiava zápis každého odohraného strku, zapisuje fauly a počet bodov zahraných jedným hráčom alebo tímom. Rovnako by mal zapisovať aj hodnoty nábehov.

4. *Asistencia funkcionárov*

- a) Na požiadanie hráča v strku by rozhodca alebo marker mali posunúť alebo podržať v pozícii akékoľvek zariadenie osvetlenia, ktoré zasahuje do uskutočňovaného strku hráča v strku.
- b) Je dovolené, aby podľa okolností rozhodca alebo marker poskytol nevyhnutnú výpomoc hráčom s postihnutím.

6. Pravidlá pre snooker s 6 červenými

Používajú sa normálne pravidlá pre Snooker (s 15 červenými) a s nasledujúcimi výnimkami, ktoré platia LEN pre Snooker s 6 červenými:

1. Vymazáva sa pravidlo „Foul and a Miss“.
2. Po akomkoľvek faule:
 - a) Rozhodca okamžite hlási Faul, Voľný stôl (len pokiaľ po strku nie sú potrebné snookre).
 - b) Hráč, ktorý nie je vinný, má 3 možnosti:
 - i. Hrať z pozície, na ktorej sa zastavili gule
 - ii. Požiadať súpera, aby odohral opäť z pozície, v ktorej sa zastavili gule
 - iii. Odohrať hraciu guľu z ktoréhokoľvek miesta na stole s výnimkou situácie, kedy sú potrebné snookre.
3. Hráč nesmie po potopení gule na rade snookrovať za ohlásenú guľu.