

# ZÁKLAĐNÉ PRAVIDLÁ PRE POOL BILIARD

Aktualizované vydanie schválené

Slovenským biliardovým zväzom

14.5.2008

*Posledné úpravy 13.10.2012*

*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 jednotlivej 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 gule 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 gul'a**, 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 zahrať 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 hráčovu 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 vzdialenosťí.

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 tágo, hracie tágo a tágo 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 tág, ak splňa schválené normy pre biliardovú hru.

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

**Púder** – hráč môže použiť akékoľvek množstvo púdru, 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

Ked' je biela guľa v ruke, hráč si ju môže **postaviť kdekol'vek** 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 kdekol'vek 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 gul'u** podľa svojho výberu. Predtým ako začal strk, musí nahlásiť jamku a guľu, ktorú do nej potápa. Musí nahlásiť tiež prípadnú kombináciu gulí. Hráčovi sa rátajú všetky navyše potopené gule, ktoré potopil do jamiek spolu s nahláseniu guľou. Ak rozhodca nesprávne nahlási strk, mal by ho hráč opraviť pred tým, ako strk vykoná. Jasné strky 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 gulí

Ak dôjde v priebehu hry k **náhodnému nechcenému** pohybu gulí 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 tátu sa nevyberá naspať 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 gúľ zaseknú v ústí jamky tak, že jedna, alebo viac ich visí vo vzduchu, potom musí rozhodca polohu gúľ pozrieť zhora. Každá guľa, ktorá podľa jeho mienky spadá priamo do otvoru, sa počítá 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 gulí ostala na stole úplne **rovnaká situácia** postavenia gulí, 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 začína pokazenú hru.

## 1.11 Protesty

Hráč môže od rozhodcu **žiadat'** 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 pravidlach

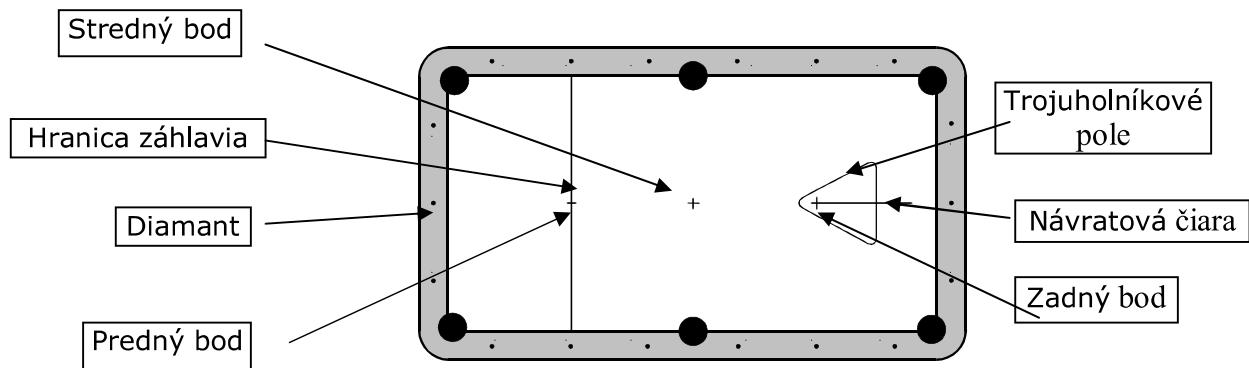
### 2.1 Časti stola a označenie

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 gúľ 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 :

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

Ďalej musia byť označené predný, stredný a zadný bod, bud' znamienkom "+", alebo štandardnými okrúhlymi terčíkmi. 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 gulí na hracej ploche biliardového stola. Ak sa tieto podmienky strku nedodržia, je to faul.

## 2.3 Potápanie gulí

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 bielou 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 niektornej 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 gulí 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 kontrole požiadať sám.

## 2.5 Guľa vyskočená zo stola

Guľa sa **považuje** za vyskočenú zo stola, ak sa po strku nenachádza na hracej ploche a súčasne nebola potopená. Guľa je tiež považovaná za vyskočenú 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 vyskočenú** ak po strku vyskočí na mantinel a sama sa vráti na hraciu plochu, alebo sa potopí do jamky.

## 2.6 Skreč

Strk, pri ktorom je biela guľa **potopená**, 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 stanovia 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 gulí do pôvodnej pozície

Ak v priebehu hry dôjde nejakým spôsobom k **porušeniu pozície**, ktorá vznikla strkom /napríklad hráč rukou, alebo telom neúmyselne posunie gule/, je to faul a povinnosťou rozhodcu je navratiť gule 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 gule, jej následné preskočenie prekážky a dopad na hraciu plochu.

Faulom je, ak sa pri skoku dotkne **kostica** tága bielej gule.

## 2.17 Strk na istotu

Hráč **môže zahlásiť** strk ako istotu, ak sa jedná o hru kde sa hlásia jamky. Hráč nahlasuje skutočnosť, že zahráva istotu, **pred strkom** rozhodcov. 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 zahraný korektne /okrem hry č.10/.

## 2.18 Faul pri strku

Faulom pri strku je, keď sa tágo **dotkne bielej gule 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 potopíť **gul'u č.8**, musí najprv potopiť 7 gulí **svojej skupiny**. Potápanie gulí sa **nahlasuje**.

### **3.1 Rozostavenie gulí**

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 nesplní táto podmienka, môže protihráč prevziať pozíciu a pokračovať v hre, alebo určiť nový rozraz.
- ak je pri rozrazení **potopená gul'a č.8**, môže rozrážajúci požiadať o jej **návrat na zadný bod** a pokračovať, alebo určiť nový rozraz
- ak je pri rozrazení potopená **gul'a č.8 a zároveň biela gul'a**, 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 gul'a**, 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 gulí hráčom. Pokiaľ je stôl otvorený, je dovolené hrať kombináciu a umiestniť **plnú gul'u pomocou polovičnej a naopak**. Takúto kombináciu **nie je možné zahráť cez gul'u č.8**. Keď je guľa č.8 tá guľa, do ktorej sa zahralo 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 gulí. Pri otvorenom stole **zostávajú** všetky nesprávne umiestnené gule v jamkách. **Po rozrazení je stôl vždy otvorený**.

### **3.4 Pokračovanie hry**

Ak hráč pri rozrážaní **potopí** minimálne jednu guľu, zostáva pri stole. Pokračuje v hre pokiaľ sa mu darí potápať gule, nespraví faul, alebo hru nevyhra. 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 jeho strku bude pokračovať protihráč bez ohľadu na to, či bola nejaká guľa potopená, 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 **kdekolvek** na hraciu plochu stola */okrem faulu pri rozraze vid.3.2/*.

### **3.8 Penalizácia**

Pri nešportovom správaní rozhodca penalizuje hráča podľa **nevzhodnosti** 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 **gul'u s číslom 9 bez faulu, vyhráva**.

### **4.1 Rozostavanie gulí**

Farebné gule sa postavia 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** bielou guľou ako prvú guľu č.1.
- ak je pri rozraze biela guľa **potopená**, 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 troch gulí**

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

- **najmenej 3 farebné gule** musia splniť **aspoň jednu** z nasledovných podmienok :

- guľa **je potopená**
- guľa **prejde za hranicu záhlavia**

Ak pri rozrazení nie sú splnené uvedené podmienky, **nie je to faul**, ale použijú sa nasledovné pravidlá :

- ak je potopená **gul'a 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 strkou**, 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 rozrážaní **potopí** minimálne jednu guľu, pokračuje v hre, kým sa mu darí umiestňovať gule do jamiek, nedopustí sa faulu, alebo **hra 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 gul'u 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 čísel.

**Pri strku sa hlási len jedna guľa, okrem rozrážania, 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 postavia 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 bielou guľou ako prvú guľu č.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 zahrал. 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 rozrážaní **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 korektnie 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 sú potopené 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“. Po takomto strku je na rade súper.

Ak však hráč zahrá „istotu“ tak, že **potopí nejakú gul'u**, súper môže prevziať pozíciu, alebo dať pokračovať hráčovi, ktorý „istotu“ hral.

## 5.7 Nesprávne potopené gule

Ak hráč **hlásenú gul'u potopí do nesprávnej jamky, alebo nepotopí hlásenú a súčasne potopí inú gul'u**, 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 gul'u 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 gulú** dostane hráč jeden bod a smie hrať dovtedy, pokiaľ sa mu darí umiestňovať gule, alebo kým nespraví foul. Hráč môže potopíť do jamiek 14 gulí, 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 gulí**, pričom prvá guľa stojí na zadnom bode. V priebehu hry sa predná guľa do trojuholníku nedáva a zadný bod ostáva po postavení gulí voľný.

### **6.2 Rozrazenie**

Hráči vykonajú rozohru, aby sa určilo **kto bude rozrážať**. Rozrážajúci hráč musí budť **nahlásiť gulú 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 foul pri rozrážaní znamená odrátanie 2 bodov zo skóre hráča. Potom má protihráč možnosť pozíciu gulí **prijat**, alebo súperovi nechať **rozrazenie zopakovat**. 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 gulí 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 vzdialnosti od hranice záhlavia, môže si hráč vybrať, **ktorú farebnú gulú** chce postaviť na zadný bod.