

6.6 Bodovanie

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

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 nepočítá 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

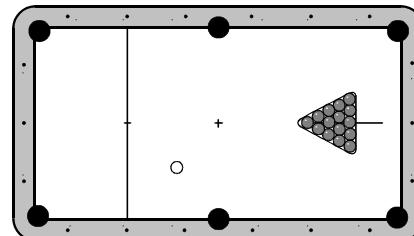
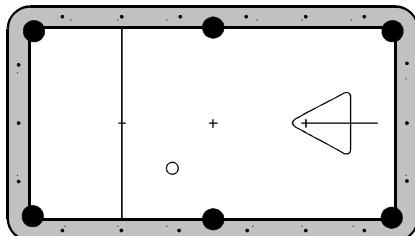
Ak sa v hre objaví patová situácia, **hráči určia** kto bude začínať hru podľa zásad otvárania biliardovej hry. Hráč, ktorý vyhrá rozohru určí, kto bude hrať prvý strk.

6.11 Osobitné prípady v hre

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

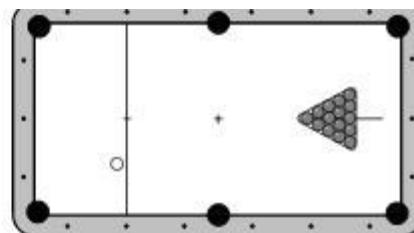
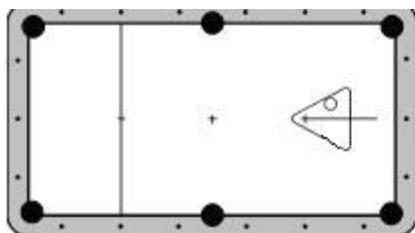
15.guľa potopená, biela leží na stole :

Trojuholník sa rozostaví kompletne, biela zostane v pozícii.



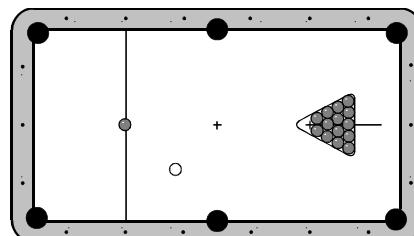
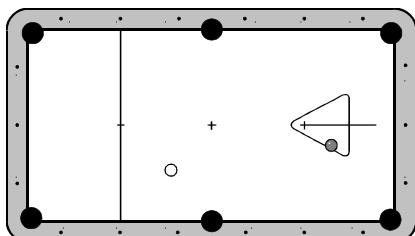
15.guľa potopená, biela bráni rozostaveniu :

Trojuholník sa rozostaví kompletne, biela sa hrá zo záhlavia.



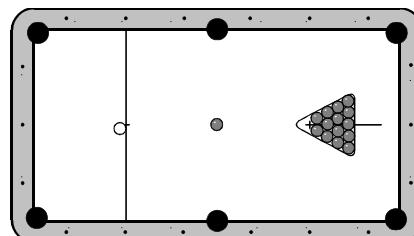
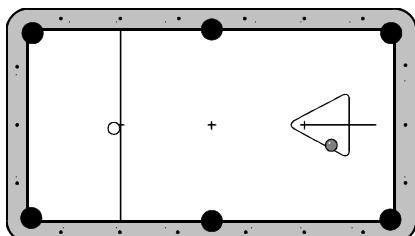
15.guľa bráni rozostaveniu, biela leží na stole :

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



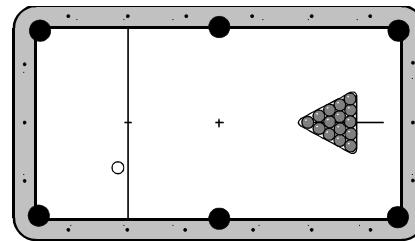
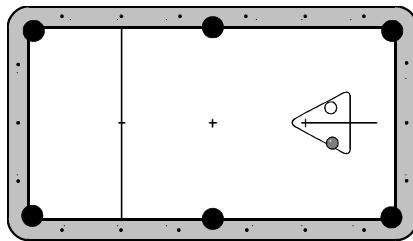
15.guľa bráni rozostaveniu, biela leží na prednom bode :

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



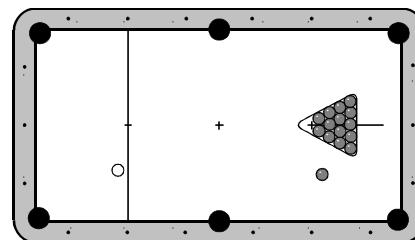
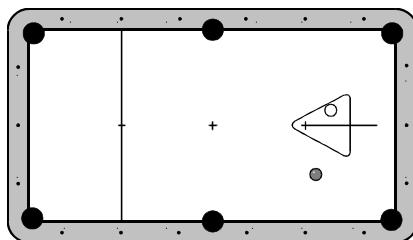
Biela a 15.gul'a bránia rozostaveniu :

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



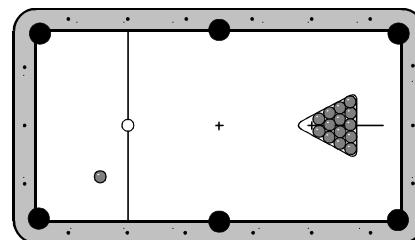
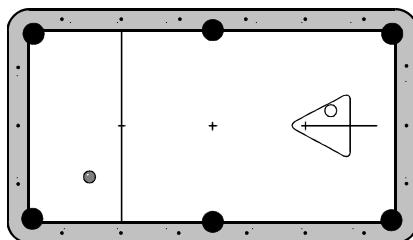
Biela bráni rozostaveniu, 15.gul'a neleží v záhlaví :

Biela sa hrá hocikde zo záhlavia, 15.gul'a ostane v pozícii.



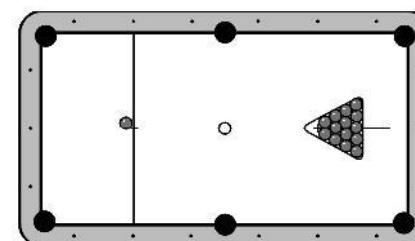
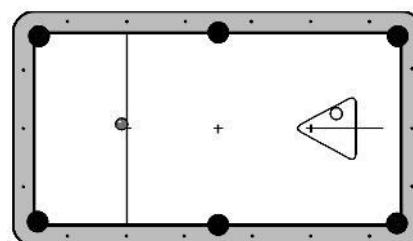
Biela bráni rozostaveniu, 15.gul'a leží v záhlaví :

Biela sa položí na predný bod a môže sa hrať v hociktorom smere, 15.gul'a zostane v pozícii.



Biela bráni rozostaveniu, 15. gul'a leží na prednom bode :

Biela sa položí na stredový bod, 15.gul'a ostane v pozícii.



7. Fauly v biliardovej hre

Nasledujúce situácie sú fauly, **ktoré sú zahrnuté** v špecifických pravidlach hry. Ak sa pri strku objaví viac faulov počíta sa iba ten **najzávažnejší**. Ak sa faul neoznámi 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 gulí na stole **dotknúť mantinelu**. V opačnom prípade je to faul.

7.4 Dotyk s podlahou

Ak sa hráč pri strku nedotýka aspoň **jednou nohou** podlahy, 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.

Pokial' 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/*.

Pokial' sa takáto farebná rozbehne v dôsledku tohto strku, je chápana 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, pokial' sa v blízkosti nachádzajú ďalšie gule/*.

Predpokladá sa, že biela nie je v kontakte s žiadnou inou guľou, pokial' 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, pokial' to nie je uvedené v pravidlách pre konkrétnu disciplínu.

7.8 Prestrk

Faulom je, pokial' 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, pokial' sú v **pohybe** nejaké gule.

7.10 Zlé položenie bielej gule

Keď je biela guľa v ruke a pravidlá povolojujú umiestniť ju iba do záhlavia */napr. pri hre 14/1/* a hráč ju umiestní 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 gul'u** 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 Tágo položené na stole

Ak hráč použije tágo na vymeriavanie strku bez toho aby ho držal v ruke, 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

Ked' 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 lakte, 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 pravidlach biliardovej hry“, ale patria k biliardovej hre a je nutné ich stanoviť osobitným, alebo individuálnym pravidlom.

Niekteré 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 výslovny súhlas, že tak môže byť oblečený.

A.2.1 Muži

Muži sú **povinní** nosiť košel'u, polokošel'u, tričko alebo polotričko, vždy s golierom. Tričko alebo polotričko musí byť zakasané 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 byt kožené, elegantné, v dobrom stave a ladiť s oblečením. Sandále a šlapky 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 košel'u, polokošel'u, 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 byt kožené, elegantné, v dobrom stave a ladiť s oblečením. Sandále a šlapky nie sú pri biliardovej hre dovolené. Čierne kožené športové topánky sú povolené, avšak vedenie turnaja ich môže zakázať.

A.3 Postavenie gulí k začiatiu hry

Biliardovému stolu sa hovorí, že „je prázdný“, v situácii ked' sa pripravuje hra a biliardové gule **nie sú na hracej ploche**. K postaveniu gulí do stanovenej pozície na začatie jednotlivých biliardových hier sa používa trojuholník. Trojuholníkom sa dosahuje rýchle a presné postavenie gulí do východiskovej pozície. Povinnosť použiť na postavenie gulí 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 gulí protihráčom platí zásada, že biliardová hra sa riadi **pravidlami fair play**. Najmä nie je dovolené protihráča opakovane bezdôvodne nútiť opravovať postavenie gulí 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 nasledujúcim 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 zistovať situáciu kladením otázok hráčom, divákom, 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. Nakol'ko 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, napĺňanie 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 súvisacie s pravidlami, ako napríklad počet faulov, **ktorých sa dopustili** a podobne.

Rozhodca **nemôže dávať rady** a odporučenia, 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 ozrejmí 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, spravodliво 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 gul'u** protihráčovej skupiny, je to foul. Tento foul 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 protihráčovu 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 výkonanie 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 faul**.

A.19 Neskorý príchod k otvoreniu hry

Hráč je **povinný byť pripravený** k začiatiu 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 vyhlásenie hráča 3 krát po 5 minút/. **Platí však zásada 15 minút a dosť**.

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** 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 dovolenia 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 gulí

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 označiť** rozhodcovu, že vidí spiacie, alebo nalepené gule, ak to rozhodca neoznámi.

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