

1. OBECNÁ PRAVIDLA

Následující Obecná pravidla se používají ve všech hrách, které se řídí těmito pravidly, s výjimkou případů, kdy jim určitá pravidla dané hry protirečí. Kromě toho jsou určité aspekty hry, které se přímo netýkají herních pravidel, jako např. specifikace vybavení a organizace soutěží, a ty pokrývají Směrnice poolbilliaru.

Jednotlivé poolbilliardové hry se hrají na rovném stole pokrytém plátnem a ohraničeném gumovými mantinely. Hráč používá tágo, kterým zasahuje hrací kouli (bílou), jež následovně zasahuje hrané koule. Cílem hry je dostat hrané koule do šesti kapes umístěných v hraně mantinelu. Hry se různí podle toho, které koule jsou právoplatnými hranými koulemi a podle požadavků na to, co je potřeba splnit, aby mohla být připsána výhra v zápase.

(Ediční pozn. Pro verzi publikovanou v americké angličtině: Pro zjednodušení popisů se používá mužský rod, který nijak neurčuje pohlaví hráčů či činovníků. Slovo „hra“ se používá pro jednotlivé disciplíny, jako je např. devítka, spíše než k popisu jednotlivé hry nebo zápasu. Ediční pozn. Pro verzi publikovanou v češtině: Slovo „hra“ se používá jak pro jednotlivé disciplíny, jako je např. devítka, tak pro jednotlivé hry nebo zápasy.)

1.1 Zodpovědnost hráče

Je na zodpovědnosti hráče znát všechna pravidla, směrnice a rozvrhy, které se týkají soutěže. Turnajoví činovníci se sice budou snažit mít potřebné informace po ruce a dostupné hráčům, ovšem konečná zodpovědnost je na hráči.

1.2 Rozehrání o pořadí ve hře (Tempo)

Rozehrání o pořadí ve hře (tempo) je prvním strkem zápasu a určuje pořadí hry. Hráč, který tempo vyhraje, rozhoduje, kdo bude hrát jako první.

Rozhodčí umístí kouli na každou stranu stolu za rozstřelovou čáru poblíž této čáry.

Hráči zahrají své strky zhruba zároveň, tak aby obě koule dojely na spodní mantinel a snaží se koule vrátit blíž k mantinelu v rozstřelovém poli než soupeř.

Strk na tempo je špatný a nemůže být vítězný, když hráčova koule:

- A) Přejede středovou čáru
- B) Narazí do spodního mantinelu víc než jednou
- C) Spadne do kapsy nebo vyletí ze stolu
- D) Dotkne se bočního mantinelu
- E) Se nakonec zastaví uvnitř rohové kapsy a za ústím rozstřelového mantinelu.

Mimoto, strk na tempo bude špatný, když dojde k jakémukoli faulu ne na hrané kouli mimo případu 6.9 Koule stále v pohybu

Hráči tempo zopakují, když:

- a) Hráč odehraje do tempa až poté, co soupeřova koule narazila na spodní mantinel
- b) Rozhodčí nedokáže určit, která koule se zastavila blíž k rozstřelovému mantinelu, nebo
- c) Obě tempa jsou špatná.

1.3 Hráčovo užití vybavení

Vybavení musí odpovídat existujícím specifikacím pro vybavení WPA. Obecně hráči nesmějí zavádět do hry nové vybavení. Níže vypsání použití se považuje za normální, mimo jiné. Pokud si hráč není jistý při použití určitého vybavení, měl by se obrátit na vedněj turnaje ještě před začátkem hry. Vybavení se musí používat pouze pro účely, pro které bylo vyrobeno nebo způsobem, pro jaký bylo vyrobeno (Viz 6.15 Nesportovní chování 6.17 Nesportovní chování.)

- a) Tágo – Hráč může střídat tága během zápasu, např. rozstřelové, jumpové a normální tágo. Může používat buď zabudované prodloužení nebo nasazovací prodloužení, pro prodloužení délky tága.
- b) Křída – Hráč může používat na kůži na tágu křidu, aby předešel kiksům a může používat svou vlastní křidu za předpokladu, že její barva odpovídá barvě plátna.
- c) Mechanické podpory (hrabičky) – Hráč může používat až dvě mechanické podpory (hrabičky), aby měl během strku oporu pro tágo. To, jak si je nastaví, je na hráči. Může používat i své vlastní hrabičky, pokud jsou obdobné jako standardní hrabičky.
- d) Rukavičky – Hráč může používat rukavičky, aby zlepšil držení tága a/nebo funkci přední ruky.
- e) Pudr – Hráč smí používat pudr v rozumném množství, které určí rozhodčí.

1.4 Nastavování koulí

Koule se nastavují (vracejí do hry na stůl) tak, že se stavějí na středovou čáru (dlouhou osu stolu) co nejbliž ke spodnímu bodu a mezi spodní bod a spodní mantinel, aniž by se přitom pohnula překážející koule. Pokud se nastavovaná koule nemůže umístit na spodní bod, měla by se položit tak, aby se dotýkala (pokud možno) relevantní překážející kouli. Když ovšem stojí vedle znovu nastavované koule bílá, znovu nastavovaná koule by se

neměla po nastavení dotýkat bílé; musí tam zůstat zachována malá mezera. Pokud je celá středová čára pod spodním bodem obsazená jinými koulemi, koule se nastavuje nad spodní bod, co nejbližší tomuto bodu.

1.5 Hrací koule (bílá) v ruce

Když je Hrací koule (bílá) v ruce, hráč si může bílou kouli položit kamkoli na hrací plochu /viz 8.1 části stolu) a může s ní dál pohybovat, dokud neodehraje strk. (Viz devinice 8.2 Strk). Hráči mohou k pohybu s bílou koulí používat kteroukoli část tága, včetně kůže, ovšem nesmějí použít pohyb dopředu jako při strku. V některých hrách a pro většinu rozstřelových strků může být umístění bílé omezeno na oblast za rozstřelovou čáru podle pravidel té které hry, a potom může být uplatněno pravidlo 6.10 Špatné umístění bílé a 6.11 Špatná hra zpoza rozstřelové čáry.

Když má hráč bílou v ruce za rozstřelovou čárou a všechny legální hrané koule leží za rozstřelovou čárou, může požádat, aby se znovu nastavila legální hraná koule, které senachází nejbližší rozstřelové čáry. Pokud leží dvě nebo více koulí ve stejné vzdálenosti od rozstřelové čáry, hráč může určit, která z těchto stejně vzdálených koulí se má znovu nastavit na stůl. Hraná koule, která stojí přímo na rozstřelové čáře, je hratelná.

1.6 Standardní hlášený strk

V hrách, ve kterých musí hráč hlásit strky, se musí ohlásit zamýšlená koule a kapsa při každém strku, pokud není očividný. Detaily strku, jako např. zasažené mantinely nebo zasažené či potopené další koule nejsou relevantní. Při každém jednotlivém strku lze ohlásit pouze jednu kouli.

Aby se hlášený strk počítal, rozhodčí musí být spokojený, že byl zamýšlený strk provedený, takže pokud hrozí nejasnost, např. při strcích o mantinel, kombinacích a podobných strcích, hráč u stolu by měl označit kouli a kapsu. Pokud si rozhodčí nebo soupeř není jistý, jaký strk se bude hrát, může požádat o ohlášení.

V hlášených hrách se může hráč u stolu rozhodnout, že ohlásí „jistotu“ místo koule a kapsy, a proto po dokončení strku hra přechází na soupeře. To, zda se budou po jistotách koule nastavovat zpátky na stůl, záleží na pravidlech té které hry.

1.7 Dosednutí koulí

Koule si může trochu dosednout poté, co se už zdálo, že se zastavila, nejspíš vinou nějakých drobných nedokonalostí na kouli nebo na stole. Pokud to nezpůsobí, že koule spadne do kapsy, považuje se to za normální riziko hry, a koule se nebude vracet zpátky. Pokud koule spadne do kapsy v důsledku takového dosednutí, vrátí se co nejbližší své původní pozici. Pokud si dosedající koule spadne do kapsy během strku nebo těsně před ním, a to má vliv na strk, rozhodčí vrátí celou pozici nazpátek a strk se bude opakovat. Hráč u stolu není postihován za odehrání strku, když si koule při něm dosedá. Viz též 8.3 Potopená koule.

1.8 Vracení do původní pozice

Když je zapotřebí koule vrátit do původní pozice nebo očistit, rozhodčí koule, kterými se hýbe, do jejich původních pozic, jak nejlépe dovede. Hráči musejí přijmout úsudek rozhodčího, co se umístění koulí týče.

1.9 Vnější zásah

Když dojde během strku k vnějšímu zásahu, který ovlivní výsledek tohoto strku, rozhodčí vrátí koule do původních pozic před strkem, a strk se bude opakovat. Pokud tento zásah nemá žádný vliv na strk, rozhodčí vrátí koule, které se pohnuly, a hra bude pokračovat. Pokud koule nemohou být nastaveny nazpátek do svých původních pozic, situace se řeší jako pat.

1.10 Námitky a protesty

Pokud má hráč pocit, že rozhodčí udělal chybu v úsudku soudu, může požádat rozhodčího, aby znovu zvážil své hlášení nebo neohlášení, ale rozhodnutí rozhodčího při hlášení založených na úsudku, je konečné. Ovšem pokud má hráč pocit, že rozhodčí neuplatňuje pravidla správně, může požádat o rozhodnutí určeného odvolacího orgánu. Rozhodčí zastaví hru, zatímco se tato stížnost řeší. (Viz také část (d) v 6.17 Nesportovní chování). Fauly musejí být ohlašovány ihned. (Viz 6. Fauly)

1.11 Vzdání se

Když se hráč vzdá, prohrává zápas. Například, když hráč rozšroubuje své šroubovací tágo, zatímco je jeho soupeř u stolu a během soupeřova rozhodující hry zápasu, bude se to považovat za vzdání zápasu.

1.12 Pat

Pokud rozhodčí zaznamená, že se neděje žádný progres směrem k závěru, ohlásí své rozhodnutí a každý hráč bude mít ještě tři další pobyty u stolu. Potom, pokud rozhodčí usoudí, že stále nedošlo k pokroku, ohlásí pat. Pokud oba hráči souhlasí, mohou přijmout pat bez třech dodatečných pokusů. Procedura v patové situaci je popsána v pravidlech každé hry.