

Málo známá, sporně vykládaná nebo nová ustanovení pravidel.

Jakýkoliv výběr z předpisu má nutně subjektivní povahu. Každý může mít jiný názor, co by se v takovém výběru mělo nacházet, co v něm přebývá a co chybí. Můj výběr vychází z několikaletých zkušeností ředitele extraligy a odřízení spousty dalších turnajů u nás. Jsou v něm obsaženy nejčastěji diskutované nebo porušované pasáže pravidel, kterých jsem byl v průběhu těch let svědkem.

V dalším textu komentuji pravidla a směrnice k nim s platností od 1.1.2008. Tato pravidla jsou pro naše soutěže závazná od zahájení sezóny 2008 / 2009, tj. od 1.9.2008. Plné znění pravidel a směrnic 2008 lze nalézt na oficiálních stránkách svazu na adrese www.cmbs.cz.

3.9.2008

Ing. V. Hajdovský

1. Všeobecná pravidla

1.4 Nastavování koulí

Když vracená koule nemůže být nastavena na zadní bod, měla by být nastavena do kontaktu (je-li to možné) s příslušnou překážející koulí. Pokud však bude bílá koule sousedem nastavené koule, neměla by být koule nastavena do kontaktu s bílou; malá mezera musí být zachována.

Komentář: na výjimku při vracení koule k zadnímu bodu pro bílou kouli, která se při tom nemá dostat do přímého kontaktu se sousedem, hráči často zapomínají.

1.5 Hra z ruky.

Zahrává-li hráč z ruky v záhlaví a všechny legální cílové koule se nacházejí v záhlaví, smí požádat, aby legální cílová koule, která se nachází nejbliž k přední čáře, byla přemístěna k zadnímu bodu (viz 1.4). Pokud dvě nebo více koulí jsou ve stejné vzdálenosti od přední čáry, může hráč určit, která z nich má být takto přemístěna. Cílová koule, stojící přímo na přední čáře, je hratelná.

Komentář: toto pravidlo o možnosti přemístit v daném případě kouli na zadní bod představuje pro většinu hráčů překvapení, o kterém nikdy neslyšeli (i když je součástí pravidel odedávna).

1.7 Sednutí koulí

Koule si může drobně sednout poté, co se zdá, že se již zastavila, nejspíš v důsledku drobných nepřesností koule nebo stolu. Pokud to nevyvolá spadnutí koule do kapsy, je to pokládáno za běžné riziko hry a koule se nepřemísťuje zpět. Pokud koule spadne do kapsy v důsledku takového sednutí, pak je tato navracena co nejpřesněji do své původní pozice. Pokud si koule sedne do kapsy během nebo těsně před zahráním strku, a má to vliv na strk, rozhodčí obnoví pozici a strk se zopakuje. Hráč na strku není potrestán za strk v okamžiku sednutí koule.

Komentář: nad takovou situací jsem už vyslechl řadu filozofických úvah, ale v praxi jsem se s ní ještě nepotkal. Při zběžném nahlédnutí do pravidel 2008 se mi zdálo, jakoby se z nich nějak vytratilo pravidlo o 5 sekundách pro uznání rádného potopení koule do kapsy. Byl jsem dodatečně upozorněn, že se toto pravidlo nyní poněkud nelogicky nachází v kapitole 8, což jsou definice pojmů. Odpovídající text ze článku 8.3 zní:

„Když se koule zastaví blízko okraje kapsy a zůstane zjevně bez pohybu po dobu pěti vteřin, nebude pokládána za potopenou, pokud tam později spadne sama od sebe. Bližší podrobnosti viz 1.7 Sednutí koulí. Během této pětivteřinové doby by měl rozhodčí zajistit, aby nebyl zahrán další strk.“

1.9 Vnější zásah

Pokud se během strku vyskytne vnější zásah, který má vliv na výsledek tohoto strku, rozhodčí obnoví postavení koulí před strkem a strk se zopakuje. Pokud zásah neměl vliv na strk, rozhodčí přenastaví zasažené koule a hra pokračuje. Pokud koule nelze nastavit do jejich původních pozic, situace se vyhodnotí jako pat.

Komentář: jde o případ, kdy se působením vnějších sil naruší postavení koulí na stole. Může být využito i pro případ, kdy mířícího hráče někdo postrčí, přičemž zprostředkovaně dojde k nechtěnému pohybu koulí na stole.

1.10 Vyžádání rozhodnutí a pravidla protestu

Rozhodčí přerušuje hru, dokud odvolání probíhá. Faulty musejí být hlášeny bezprostředně.

Komentář: znalost zásady, že protest a odvolání musí proběhnout bezprostředně po vzniku sporné situace, je důležitá zejména pro začínající hráče, kteří mívají tendenci stěžovat si až po skončení zápasu. V té chvíli však již je pozdě. Pokud se totiž pokračovalo ve hře, má se za to, že k faultu nedošlo. Obráceně však platí, že pokud hráč nesouhlasí s korektností strku a žádá o rozhodnutí, hru tím přerušuje. Pokud by soupeř na to nedbal a pokračoval by ve hře před rozhodnutím, dopouští se tím nesporného chování s následkem okamžité ztráty hry. Je na řediteli turnaje, aby na této zásadě nekompromisně trval.

1.11 Odstoupení

Když hráč odstoupí, ztrácí zápas. Například, když hráč rozšroubuje své sešroubované hrací tágo v době, kdy je soupeř u stolu a během soupeřovy rozhodující hry v zápase, bude to pokládáno za odstoupení ze zápasu.

Komentář: Je dobré pečlivě číst. Ne každé rozšroubování tága je znamením odstoupení. Soupeř při tom musí být u stolu a hrát svou rozhodující hru (tj. být v náběhu, jímž může ukončit zápas). Na druhé straně není vůbec podstatné, které svoje tágo hráč rozšroubuje. Fígl na rozhození soupeře s tím, že jsem rozšrouboval jiné tágo, než to, s kterým u stolu normálně hraji, je naprosto bezcenný pokus o šizení. Pokud jsem to učinil v průběhu soupeřova rozhodujícího náběhu, ze zápasu jsem odstoupil. Jinak bych měl totiž upozornit soupeře, že chci tágo rozšroubovat, ale ne odstoupit.

1.12 Pat

Pokud rozhodčí shledá, že není dosahováno žádného pokroku směrem k výsledku, vyhlásí své rozhodnutí a každý z hráčů dostane tři další náběhy u stolu. Pak, pokud rozhodčí usoudí, že stále nedošlo k pokroku, oznámí pat. Pokud souhlasí oba hráči, může být pat vyhlášen i bez odehrání tří dodatečných náběhů. Procedura pro pat je specifikována v pravidlech jednotlivých her.

Komentář: Pat ve všech třech disciplínách platí od pravidel 2006. Novinkou 2008 je to, že po dohodě hráčů není nutno pro jeho vyhlášení hrát tři dodatečné náběhy.

2. Devítka

2.3 Řádný rozstřel

(b) pokud není potopena žádná koule, nejméně čtyři barevné musí narazit na jeden či více mantinelů, jinak rozstřel skončil faulem (viz Směrnice 17, Požadavky na otevírací rozstřel).

Komentář: Opakovaně se diskutuje, co je v devítce povinností při rozstřelu, když nepadne žádná barevná, protože na různých soutěžích se to vyhodnocuje různě. Odpovědi pravidel 2008 je výše zmíněné ustanovení směrnic (tj. doplňkového dokumentu k pravidlům):

„Vedení turnaje může stanovit dodatečné nároky na rozstřel v disciplínách, které vyžadují otevírací rozstřel, jako je devítka. Například může být požadováno zahrání tří koulí přes přední čáru nebo jejich potopení.“

Velmi podstatný je striktní posudek nedodržení tohoto pravidla jako faulu (s následkem hry z ruky pro soupeře). V tom se devítka odlišuje od osmičky i čtrnáctky.

3. Osmička

3.3 Rozstřel

- (d) Pokud nebyla potopena žádná barevná koule, nejméně čtyři barevné musí narazit na jeden nebo více mantinelů; jinak jde o vadný rozstřel a střídající hráč má na výběr:
 - (1) akceptovat stůl v pozici,
 - (2) obnovit nastavení a provést nový rozstřel,
 - (3) obnovit nastavení pro rozstřel a dovolit chybujícímu hráči nový rozstřel;
- (e) Potopení koule č.8 při řádném rozstřelu není faulem. Pokud je koule č.8 potopena, rozstřelující hráč má na výběr:
 - (1) vrátit kouli č.8 k zadnímu bodu a akceptovat koule v pozici,
 - (2) provést nový rozstřel;
- (f) Pokud rozstřelující hráč potopí současně s koulí č.8 i bílou (viz definice 8.6 Potopení bílé), má soupeř na výběr:
 - (1) vrátit kouli č.8 k zadnímu bodu a rozehrát bílou z ruky v záhlaví,
 - (2) provést nový rozstřel;
- (g) Pokud je při rozstřelu některá z barevných koulí vyražena ze stolu, jde o faul. Takové koule zůstávají ze hry (s výjimkou koule č.8, která se vrací k zadnímu bodu). Střídající hráč má na výběr:
 - (1) akceptovat pozici na stole,
 - (2) rozehrát bílou z ruky v záhlaví;
- (h) Pokud rozstřelující hráč fauluje výše neuvedeným způsobem, střídající hráč má na výběr:
 - (1) akceptovat pozici na stole,
 - (2) rozehrát bílou z ruky v záhlaví.

Komentář: Paragraf o rozstřelu bez potopení uvádím prakticky celý, abych ukázal, o kolik je složitější než stejné ustanovení pro devítku. Zejména košatá možnost výběru pokračování v osmičce kontrastuje s jednoduchostí reakce v devítce, kde co není dobře, je faul (v osmičce jde o speciální kategorii „vadný rozstřel“). Na druhé straně devítku s osmičkou spojuje to, že se do vyhodnocení nezahrnuje bílá koule (na rozdíl od čtrnáctky) – mluví se pouze o čtyřech barevných.

3.4 Otevřený stůl / výběr skupiny

Před výběrem skupiny se stůl označuje jako otevřený a hráč na strku je povinen před každým strkem ohlásit zamýšlenou kouli. Pokud hráč tuto kouli řádně potopí, odpovídající skupina se stane jeho a soupeři je přidělena opačná skupina. Pokud hlášenou kouli nedokáže řádně potopit, stůl zůstává otevřený a hra přechází na soupeře. Při otevřeném stole může být jako první zasažena libovolná barevná koule s výjimkou koule č.8.

Komentář: Geneze výběru skupiny přes černou kouli byla podrobně rozebrána na diskusním fóru. Z rozboru vyplynulo, že světová pravidla tento způsob výběru vlastně nikdy nepovolila (i když pamětníci tvrdí, že se tak s úspěchem dělo ještě kolem roku 2000 i na ME). Pravidla 2006 již tento způsob výběru charakterizují přímo jako faul. V tom směru mi připadá zvláštní informace od R.Mirakhmedova, že na letošním školení rozhodčích byl zákaz výběru přes černou označen za hlavní změnu pro disciplinu 8-ball v pravidlech 2008.

Pravidla 2008 dokonce představují určitý ústup proti znění 2006, protože sice výběr přes černou nepovolují, ale už neříkají, zda jde o faul nebo ne a co se má stát s případně potopenými koulemi během takového strku. Rozum však nabádá podržet se v tomto případě jednoznačného posudku z pravidel 2006 a chápat výběr přes černou jako faul při nadále otevřeném stole. V tom případě by měly potopené koule zůstat v kapsách a soupeř by měl vybírat rozehráním bílé z ruky.

4. Čtrnáctka

4.3 Otevírací rozstřel

(b) Pokud nebyla potopena hlášená koule, pak musí bílá a dvě barevné koule narazit na mantinel, jinak jde o faul při rozstřelu (viz 8.4 Hra na mantinel). Ten se trestá odečtením dvou bodů od skóre hráče na strku (viz 4.10 Faul při rozstřelu). Soupeř může akceptovat koule v pozici nebo si může vyžádat, aby hráč na strku opakoval otevírací rozstřel, dokud nesplní požadavky na otevírací rozstřel nebo dokud sám neakceptuje pozici na stole (viz 4.11 Závažné fauly).

Komentář: Naštěstí pominula doba, kdy se hloubalo nad tím, jak hodnotit opakované rozstřely. Za každý nevydařený rozstřel se prostě odečtou dva body. Toť vše. Proti osmičce i devítce stačí dvě barevné, zato na mantinel musí dojít i bílá. O možnosti akceptovat postavení na stole po nepovedeném rozstřelu možná řada hráčů ani neví.

4.5 Povinné hlášení koulí

Strky je nutno hlásit, jak je vysvětleno v 1.6 Řádný hlášený strk. Hráč na strku může ohlásit „jistotu“, v jejímž důsledku hra po skončení strku přejde na soupeře a všechny koule, potopené při jistotě, jsou vráceny k zadnímu bodu.

Komentář: Vracení všech potopených koulí na stůl při jistotě (a také po faulu) je typické právě jen pro čtrnáctku (v osmičce a devítce se vrací jen bílá).

6. Fauly

6.6 Dotek koule

Faulem je dotek, pohyb nebo změna dráhy libovolné barevné koule s výjimkou normálního kontaktu mezi koulemi během strku. Faulem je dotek, pohyb nebo změna dráhy bílé koule s výjimkou hry z ruky nebo normálního kontaktu mezi koulemi během strku. Hráč na strku je zodpovědný za vybavení, které užívá u stolu a které může vyvolat takový faul, jako je křída, můstky, oblečení, vlasy, části vlastního těla, dále za bílou kouli, pokud hraje z ruky. Je-li takový faul nechtěný, jde o běžný faul, pokud však je záměrný, jde o 6.16 Nesportovní chování.

Komentář: jde zatím o nejpřísnější definici doteku koule, trestaného faulem, od vydání světových standardizovaných světových pravidel 1996. Plyne z něj, že je lhostejné, zda dotykem došlo k pohybu koule nebo ne (dotyk vlasů). Pokud k dotyku došlo, je to faul.

Nedávno se u nás objevila diskuse k pravidlu o „faulu pouze na bílé“, kde se naopak většina prohřešků tohoto typu za faul nepokládá. Toto pravidlo bylo trvalou součástí světových pravidel. V pravidlech 2008 se dostalo již pouze do směrnic jako možnost, kterou může pořadatel pro konkrétní akci využít. Uvedené pravidlo 20 ze směrnic zní:

„Není-li zápas řízen rozhodčím, je možné hrát s fauly jen na bílé. To pak znamená, že dotek a přesun každé jiné koule, než bílé, nebude faulem, pokud to nezmění výsledek strku buď dotykem s další koulí nebo průchodem libovolné koule (včetně bílé) oblastí, kde původně ležela přesunutá koule. Pokud k tomu nedojde, pak musí soupeř dostat na výběr ponechání koule, kde leží, nebo vrácení koule co nejbližší do původní pozice po dohodě obou hráčů. Pokud hráč hraje, aniž by dal soupeři možnost vrácení, bude to faul, vedoucí na hru z ruky pro soupeře.“

Otázkou diskuze bylo uplatnění tohoto pravidla v našich soutěžích. Jsem toho názoru, že by to byl krok zpátky. Toto pravidlo se v našich soutěžích nikdy nepoužívalo; také podmínka „může se hrát“ jasně říká, že nejde o povinnost, a to ani v tom případě, „není-li zápas řízen rozhodčím“. Argument, že se naše soutěže hrají bez rozhodčího, byl v pravidlech 2008 relativizován zavedením kategorie „plošného rozhodčího“. Vzhledem k zaběhnuté praxi, že se hráči obracejí ve sporných případech na verdikt ředitele turnaje, lze vykládat i tak, že ředitel

turnaje vykonává současně i roli plošného rozhodčího. Při tomto výkladu dokonce již nelze pravidlo o „faulu jen na bílé“ použít vůbec.

6.7 Dvojdotek / spící koule

Pokud tágo při strku kontaktuje bílou kouli víc než jednou, jde o faul. Je-li bílá blízko barevné, ale nedotýká se jí, a hlavička tága je ještě na bílé, když ta kontaktuje barevnou kouli, jde o faul. Je-li bílá velmi blízko barevné a hráč jemně olízne tuto barevnou při strku, předpokládá se, že nedošlo k porušení prvního ustanovení tohoto paragrafu, i kdyby se tágo pravděpodobně dotýkalo bílé při kontaktu obou koulí.

Pokud však je bílá s barevnou v kontaktu na počátku strku, je povoleno hrát plně nebo částečně do této koule (s podmínkou, že tato barevná je řádným cílem v rámci pravidel hry). Pokud se taková barevná rozběhne v důsledku tohoto strku, je chápána jako kontaktovaná bílou kouli. (I když je povoleno hrát proti dotýkající se nebo „spící“ kouli, musí se dbát o to, aby nedošlo k porušení pravidel z prvního odstavce, pokud se v blízkosti nacházejí další koule.

Předpokládá se, že bílá není v kontaktu s žádnou jinou koulí, pokud to neuznal rozhodčí nebo soupeř. Je v odpovědnosti hráče na strku, aby si takové uznání před strkem vyžádal. Hraní od spící koule nespĺňuje podmínku zásahu této koule, pokud to není uvedeno v pravidlech pro konkrétní disciplínu.

Komentář: Tento paragraf pokládám za nejrozpornější pasáž pravidel 2008. Porušuje totiž zásadu, že koule v dotyku s bílou nemůže být pokládána za odehranou (stejně jako koule, spící na mantinelu, nemůže být pokládána za kouli, zahranou o tento mantinel). Přísný výklad druhé věty téhož pravidla navíc fakticky brání hraní velmi ostrých taháků proti velmi blízké kouli, které až dosud byly jedinou myslitelnou cestou řešení některých situací na stole.

Pravidlo je ale součástí platných pravidel a proto nesporně platí. Nevím, jak dlouhé trvání bude mít znění tohoto paragrafu. Zatím by si to zasloužilo velmi jasný komentář, jak bude při našich soutěžích toto pravidlo uplatňováno.

6.12 Tágo na stole

Pokud hráč na strku použije své tágo pro namíření strku tak, že ho položí na stůl, aniž by se ho dotýkal, jde o faul.

Komentář: Na nedávno skončeném ME ve Willingenu mne Honza Janata vyděsil tím, že si tágo odložil na stůl a šel studovat pozici na stole. Věděl jsem totiž o případu, kdy na jiném ME rozhodčí takovou situaci posoudil jako faul. Pravidla 2008 naštěstí položení tága na stůl s důsledkem faulu podmiňují dovětkem „pro namíření“. To naplněno nebylo, a proto se Honza faulu zřejmě nedopustil. Hádejte se ale o slovíčka s rozhodčím, s nímž nemáte společnou mateřštinu...Doporučuji tágo na stůl mezi hrou zásadně neodkládat!

6.14 Tři navazující fauly

Pokud hráč fauluje třikrát za sebou, aniž by mezitím provedl řádný strk, jde o závažný faul. V disciplínách, bodovaných po hrách jako je devítka, se fauly musejí odehrát ve stejné hře. Některé disciplíny jako je osmička toto pravidlo nezahrnují.

Rozhodčí musí varovat hráče, který se dvěma fauly přichází ke stolu, že má dva fauly. V opačném případě bude možný třetí faul pokládán pouze za druhý.

Komentář: Jinými slovy třífaulové pravidlo neplatí pro osmičku; pro devítku a čtrnáctku ano. Pro nezkušené hráče je důležité nezapomenout, že jsou povinni upozornit soupeře na „DVA FAULY“ – jinak může soupeř tvrdit, že to nevěděl – a pravidla mu dají za pravdu.

6.15 Pomalá hra

Pokud má rozhodčí pocit, že hráč hraje příliš pomalu, může doporučit hráči urychlení jeho hry. Pokud hráč nezrychlí, rozhodčí může pro tento zápas vyhlásit měření času strku, které se pak

používá vůči oběma hráčům. Pokud hráč na strku překročí časový limit, stanovený pro turnaj, je ohlášen běžný foul a střídající hráč je odměněn v souladu s pravidly používanými pro hranou disciplinu (může být použito i pravidlo 6.16 Nesportovní chování).

Komentář: Podstatný je posudek rozhodčího (ředitele turnaje), nikoliv přání hráče. Hráč může upozornit rozhodčího(ředitele turnaje) na pomalou hru soupeře a ten ji dokonce může vyhodnotit jako zdržování hry (jeden z vyjmenovitých typů nesportovního chování). Jestli však ředitel přidělí k zápasu časového rozhodčího, je výhradně na rozhodnutí ředitele turnaje.

K urychlení hry ovšem v souladu s paragrafem 6.15 v každém případě vedou dva kroky: (1) doporučení hráči urychlit hru; (2) teprve pokud to nepomůže, dodání časového rozhodčího. Přitom nejde o povinnost, ale o právo ředitele.

V naší extralize si hráči odhlasovali, že budou ochotni roli časového rozhodčího vykonávat v době svého čekání na další zápas. Vzhledem k tomu, že jde o zátěž hráčů nad jejich povinností, bylo stanoveno, že časový rozhodčí bude nasazován pouze pro ty případy pomalé hry, které by ohrožovaly plynulý průběh celého turnaje.

6.16 Nesportovní chování

Normální trest za nesportovní chování je stejný jako za závažné fauly, ale rozhodčí může vyhlásit trest podle vlastního posouzení přestupku. K možným trestům patří varování; potrestání běžným faulem, který se započte do třífaulového pravidla tam, kde je aplikováno; trest za závažný foul; ztráta hry, sady nebo zápasu; vyloučení ze soutěže s možným odebráním všech cen, trofejí a klasifikačních bodů. Nesportovní chování je každé záměrné jednání, které přináší znevážení sportu nebo které narušuje či mění hru do té míry, že nemůže být vedena řádně.

Komentář: Mimořádně významná změna ve znění pravidel z hlediska uplatnění trestů. Zatím se pro celou oblast takových prohřešků vycházelo z principu „neznalosti hráče“. Při prvním prohřešku konkrétního typu byl hráč napomenut a upozorněn, že příště již nastoupí skutečný trest. Když pak hráč udělal prohřešek jiného typu, byl opět napomenut atd. Dostatečně vynalézavý potíživista s tím mohl vystačit na celý turnaj a průběžně jej narušovat.

Nový výklad umožňuje rozhodčímu použít podle vlastního uvážení takového stupně trestu, který odpovídá závažnosti přestupku, aniž by nutně předtím musel hráče napomínat. To významně zvyšuje nejenom pravomoc, ale i zodpovědnost turnajových funkcionářů za jejich rozhodování. Ředitelé našich soutěží by měli zúčastněné hráče na tuto skutečnost velmi důrazně upozornit, ale současně s tím ji velmi uvážlivě využívat. V případě zcela jasného úmyslu porušit regulérnost soutěže by však neměli váhat a sáhnout rovnou třeba i po nejtvrdějším možném zásahu, jímž je pro ředitele vyloučení hráče z turnaje.

Nový přístup k řešení otázky nesportovního chování dokresluje ve směrnících jejich pravidlo 6. Penalizace nesportovního chování ze směrnic:

„Pravidla a směrnice poskytují rozhodčímu a dalším činovníkům významný prostor pro trestání nesportovního chování. Při takovém rozhodnutí by měly být vzaty v potaz určité faktory. Jde o předchozí chování, předchozí varování, o jak závažný prohřešek jde a jaké informace hráči dostali na schůzi hráčů před začátkem turnaje. Navíc by se mělo přihlížet k úrovni soutěže, protože u hráčů vysoké úrovně lze předpokládat plnou znalost pravidel a směrnic, zatímco relativní začátečníci nemusejí být s běžným uplatňováním pravidel obeznámeni.“

Směrnice

1. Správní pravomoc

Tyto směrnice se týkají požadavků na oblečení, protestů, vydávání rozpisů a dalších položek, které nejsou součástí platných pravidel hry, ale které je třeba upravovat pro samostatné případy.

Některé aspekty využití směrnic se mění turnaj od turnaje, jako je počet sad v zápasu a kdo rozstřeluje po první hře v devítce. Řídící orgán soutěže je oprávněn k uplatnění směrnic pro soutěž, kterou řídí. Tyto směrnice nemají stejnou sílu jako pravidla; pravidla mají přednost.

Komentář: Z tohoto textu vyplývá zásadní rozdíl mezi pravidly a směrnicemi: pravidla obsahují povinná ustanovení, zatímco směrnice uvádějí méně podstatná ustanovení, která mohou, ale nemusejí být pro danou soutěž uplatněna.

2. Výjimky z pravidel

Platná pravidla hry nesmějí být měněna, pokud ředitel sportů WPA nebo jiný činovník WPA nevydá pro konkrétní soutěž zvláštní povolení. Písemné vysvětlení každé změny pravidel by mělo být k dispozici při schůzi hráčů.

Komentář: Do této kategorie patří např. některá odlišná ustanovení pravidel, jak jsou využívána na soutěžích MS, ME nebo na Eurotouru. Vyjednání takových odchylek je ovšem na úrovni národních svazů prakticky nerealizovatelné.

5. Hra s plošnými rozhodčími.

Může se stát, že se turnaj hraje s „plošnými“ rozhodčími, z nichž každý zodpovídá za několik stolů a u jednotlivých stolů žádný rozhodčí natrvalo není. I v tomto případě se předpokládá, že hráči nadále dodržují veškerá pravidla hry. Doporučený způsob řízení hry v této situaci je následující.

Hráč, který není na strku, vykonává všechny povinnosti rozhodčího. Pokud před jednotlivým strkem má hráč na strku pocit, že by jeho soupeř nemusel být schopen správně posoudit strk, měl by plošného rozhodčího požádat o sledování strku. Nehrající soupeř může rovněž požádat o takové sledování, pokud se necítí schopen či nechce posuzovat provedení strku. Každý z hráčů je oprávněn přerušit hru, dokud není uspokojen v požadavku na řízení zápasu rozhodčím.

Vznikne-li v zápase bez rozhodčího rozepře mezi dvěma hráči a plošný rozhodčí je požádán, aby učinil rozhodnutí, aniž by viděl předmět rozepře, měl by být obezřetný, aby pochopil situaci co nejpřesněji. To může obsahovat výpovědi věrohodných svědků, prohlídku videozáznamu nebo rekonstrukci strku. Je-li plošný rozhodčí požádán, aby určil, zda došlo k faulu a neexistuje žádný jiný důkaz, než tvrzení proti tvrzení obou hráčů, pak se předpokládá, že k faulu nedošlo.

Komentář: Po 12 letech se konečně ve světových pravidlech objevila úprava, dávající řád zavedené praxi v našich, ale i v evropských mezinárodních soutěžích. V našich tuzemských podmínkách dokonce roli plošného rozhodčího fakticky přejímá ředitel turnaje (pokud se ředitelem nestane přímo některý z účastníků; takovou situaci je však nutné chápat jako naše velké provizorium).

10. Dodatek pro osmičku

Pokud byla vybrána skupina kouli a hráč omylem zahraje a potopí kouli ze soupeřovy skupiny, musí být faul ohlášen dřív, než zahraje další strk. Po dodatečném zjištění hráče nebo rozhodčího, že skupiny byly vyměněny, bude hra zastavena a znovu rozehrána s tím, že rozstřel provede původní hráč.

Komentář: Toto ustanovení nahrazuje jepičí život paragrafu z pravidel 2006, podle něž nereklamované převzetí soupeřovy skupiny znamenalo uznání tohoto stavu na stole.

14. Oddechový čas

Pokud není organizátorem turnaje stanoveno jinak, každý hráč má povoleno využít jeden oddechový čas v délce 5 minut během zápasu hraného přes 9 (pro osmičku) a 13 (pro devítku) her. Jsou-li zápasy kratší, oddechový čas se neposkytuje. Pro zjištění svého práva na oddechový čas hráč musí: (1) informovat rozhodčího o svém záměru, (2) ujistit se, že si je rozhodčí vědom

této skutečnosti a vyznačil to do zápisu o utkání, (3) ujistit se, že rozhodčí označil stůl pro přerušenu hru. (Běžným postupem je položit tágo na stůl.)

Soupeř je povinen zůstat sedět jako během normální hry; pokud by se zabýval jinou činností než běžnými aktivitami během zápasu, bude to pokládáno za vyčerpání jeho oddechového času a žádný další oddechový čas mu nebude povolen.

Oddechový čas při osmičce a při devítce lze využít mezi jednotlivými hrami a hra je přerušena. Ve čtrnáctce lze oddechový čas zahájit při stavění koulí po dohrání stolu a hráč na strku smí pokračovat ve svém náběhu, když se soupeř rozhodne využít svůj oddechový čas. Bere-li si oddechový čas hráč, který není na strku, musí se ujistit, že je přítomen rozhodčí, který dohlédne na stůl během jeho nepřítomnosti; v opačném případě nemá žádné právo na protest proti jakékoliv vadné hře hráče na strku.

Hráč, který si bere oddechový čas, by měl pamatovat, že jeho akce musí být v duchu disciplíny a pokud jedná jinak, podléhá to trestu z oblasti nesportovního chování.

Pokud hráč trpí zdravotními potížemi, ředitel turnaje může stanovit počet oddechových časů.

Komentář: tento velmi podrobně rozpracovaný paragraf pokládám za výborný základ pro úpravy v našem soutěžním řádu. Zejména bude nutno posoudit, zda přijmeme úpravy pro nejdříve možný výběr time outu nebo úpravu pro čtrnáctku, kdy hráč na strku může pokračovat i v době nepřítomnosti soupeře. V ostatních směrech se náš výklad s touto směrnicí vzácně shoduje. Upozorňuji, že jde o směrnici, kterou můžeme, ale nemusíme využít.

16. Stavění koulí pro devítku

Jak je uvedeno v pravidlu 2.2, jiné koule než č.1 a č.9 jsou stavěny pro rozstřel náhodně a neměly by být umisťovány v žádném určitém pořadí pro každé stavění. Pokud koule nestaví rozhodčí a hráč se domnívá, že jeho soupeř staví koule do záměrného pořadí, může na to upozornit činovníka turnaje. Pokud činovník zjistí, že hráč staví koule v záměrném pořadí, dostane hráč varování, aby s tím přestal. Pokud po varování hráč pokračuje v záměrném umisťování koulí, bude potrestán za nesportovní chování.

Komentář: Pro naše poměry poněkud úsměvný paragraf. Evropská a světová špička však devítkový rozstřel dohnala do takové dokonalosti, že i zdánlivá maličkost konkrétního rozmístění koulí může hrát významnou roli pro vývoj zápasu.

23. Odborné rady

Hráč má povoleno během zápasu přijímat rady od trenéra. Nemělo by to ale být souvislé radění strk po strku, které mění podstatu hry. Je na rozhodčím a vedení turnaje, aby pro to nastavili dodatečné hranice. Pokud rozhodčí usoudí, že trenér tím ruší nebo přerušuje hru, může nařídít, aby trenér opustil zápas.

Komentář: Průlomové opatření, které povoluje to, co bylo dosud striktně zakázáno. Do jaké míry lze jednání trenérů během zápasu uhlídat (zejména v podmínkách plošných rozhodčích), to ukáže až praxe.

25. Setrvání hráče na sedadle

Hráč, který není na strku, by měl zůstat na svém určeném sedadle, pokud je soupeř u stolu. Pokud hráč potřebuje opustit herní oblast během zápasu, musí o to požádat a získat povolení od rozhodčího. Pokud by hráč opustil herní oblast bez povolení rozhodčího, bude to posouzeno jako nesportovní chování.

Komentář: Prosím hráče, aby si to přečetli tolikrát, až se jim to dostane do krve. Jde o tak rozšířený nemrav na našich turnajích, že dodržení pravidla 25 je spíš výjimkou než pravidlem. Až se vydáme za kopečky, kde nám to trpět nebudou, budeme se divit!

26. Souběžný zásah

Pokud bílá koule zasáhne povolenou a s ní i nepovolenou barevnou kouli v přibližně stejném okamžiku a pokud není možné určit, která koule byla zasažena první, předpokládá se, že jako první byla zasažena povolená koule.

Komentář: Jde o konkrétní případ obecné zásady, podle níž se všechny sporné případy, které nelze jednoznačně vyhodnotit, řeší vždy ve prospěch hráče na strku (tj. jakoby k žádné chybě nedošlo). O to důležitější je ustanovení, podle něž protest soupeře s okamžitou platností přerušuje hru, aby jej bylo možné neprodleně vyřídit. Teprve po konečném verdiktu hra může pokračovat.