



Obsah	strana
1. Správní pravomoc	2
2. Výjimky z pravidel	2
3. Oblečení	2
3.1 Muži	2
3.2 Ženy	2
4. Stavění / naklepání koulí	2
5. Hra s plošnými rozhodčími.	3
6. Penalizace nespportovního chování	3
7. Pravidla pro protesty	3
8. Instrukce pro rozhodčí	3
9. Vstřícnost rozhodčího	4
10. Dodatek pro osmičku	4
11. Obnovení pozice	4
12. Uznání vybavení	4
13. Vyprazdňování kapes	4
14. Oddechový čas	4
15. Navazující rozstřely	5
16. Stavění koulí pro devítku	5
17. Požadavky na zahajovací rozstřel.	5
18. Vychýlení bílé koule při otevíracím rozstřelu	5
19. Měření doby strku	5
20. Fauly jen na bílé kouli	6
21. Opožděný začátek	6
22. Vnější rušení	6
23. Odborné rady	6
24. Vyšší moc	6
25. Setrvání hráče na sedadle	6
26. Souběžný zásah	6
27. Ohlášení spících koulí	7

[Ediční poznámka pro anglickou verzi (U.S.): Mužský rod byl použit pro jednoduchost vyjadřování a nebyl určen pro stanovení pohlaví hráčů ani činovníků]



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.

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.

3. Oblečení

Oděv hráče musí vždy odpovídat úrovni turnaje a být čistý, vhodný a v dobrém stavu. Pokud si hráč není jist správností svého oděvu, měl by požádat ředitele turnaje o posouzení, zda jeho oděv je legální. Ředitel turnaje má konečné slovo ohledně přípustnosti oděvu. Za mimořádných okolností může ředitel povolit hráči soutěžit v nedovoleném oděvu, např. v případě zatoulání zavazadel při letecké dopravě. Hráč může být diskvalifikován pro vady v oblečení.

Pokud nebylo vydáno žádné upozornění před soutěží, předpokládá se použití WPA dress codu. Následují současné požadavky pro Mistrovství světa a soutěže World Tour.

3.1 Muži

Muži smějí používat běžné košile s límečkem nebo polo-trička libovolné barvy. Košile nebo tričko musí být zasunuté do kalhot. Musí být v dobrém stavu a čisté. T-košile nejsou povoleny. Košile i tričko musí mít alespoň krátké rukávy.

Společenské kalhoty mají být čisté, v dobrém stavu a mohou být libovolné barvy. Kalhoty z džínoviny libovolné barvy jsou zakázány, třebaže jeansový střih je dovolen.

Obuví musí být elegantní společenské boty, které zapadají do oblečení. Kecky ani sandály nejsou povoleny. Sportovní obuv s tmavým svrškem z kůže nebo její napodobeniny jsou povoleny, ale podléhají schválení ředitele turnaje.

3.2 Ženy

Ženy smějí používat košili, elegantní top, dámské šaty, blůzu nebo polo-tričko. T-košile nejsou povoleny.

Společenské kalhoty budou čisté, v dobrém stavu a mohou být libovolné barvy. Kalhoty z džínoviny jakékoliv barvy jsou zakázány, i když jeansový střih je povolen. Hráčky smějí používat sukně, které musejí zakrývat kolena.

Obuví musí být elegantní společenské boty, které zapadají do oblečení. Kecky ani sandály nejsou povoleny. Sportovní obuv s tmavým svrškem z kůže nebo její napodobeniny jsou povoleny, ale podléhají schválení ředitele turnaje.

4. Stavění / naklepání koulí

O stolu se mluví jako o naklepaném, pokud je do pole pro stavění koulí položena šablona, koule jsou umístěny na otvory v šabloně a jsou na místě naklepány. Tato procedura nahrazuje užívání tradičních trojúhelníkových rámečků a zajišťuje rychlé a těsné stavění koulí. Výběr



naklepání před tradičním stavěním pomocí rámečku je svobodnou volbou pořadatele soutěže. Hráči v žádném případě nesmějí koule naklepávat; v případě potřeby by naklepání mohli provést nebo obnovit pouze turnajoví činovníci.

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 nejlépe. 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.

6. Penalizace nesportovního chování

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.

7. Pravidla pro protesty

Pokud hráč požaduje, aby bylo vyhlášeno rozhodnutí, první osobou, která by měla být kontaktována, je rozhodčí. Rozhodčí učiní rozhodnutí s pomocí všech prostředků, které mu připadají příhodné. Pokud chce hráč proti takovému výroku protestovat, může kontaktovat hlavního rozhodčího a poté ředitele turnaje. Rozhodnutí ředitele turnaje na každém řádném turnaji je závazné a konečné. Na mistrovství světa WPA se lze navíc odvolat k řediteli sportů WPA, je-li ředitel přítomen. Za takové odvolání se požaduje záloha 100 dolarů od protestujícího hráče s tím, že záloha propadne při opačném konečném rozhodnutí.

Hráč smí požádat o přezkoumání konkrétního rozhodnutí rozhodčího jen jedenkrát. Pokud bude žádat o přezkoumání stejného případu podruhé, bude to vyhodnoceno jako nesportovní chování.

8. Instrukce pro rozhodčí

Rozhodčí určuje všechny skutečnosti ohledně pravidel, dodržování podmínek řádné hry, hlášení faulů a provádí další činnosti požadované těmito pravidly. Rozhodčí přeruší hru, když podmínky nedovolují řádnou hru. Hra bude rovněž přerušena, když se řeší ohlášení nebo rozhodnutí. Rozhodčí oznamuje fauly a jiné specifické situace v souladu s požadavky



pravidel. Odpovídá na otázky v souladu s pravidly, jako je počet faulů. Nesmí poskytovat žádné rady k využití pravidel ani k jiným prvkům hry, kde to pravidla nevyžadují. Smí pomáhat hráči při vyhledání a přemístění můstků (hrábí). Je-li to nezbytné pro strk, rozhodčí nebo zástupce může podržet osvětlení z cesty.

Pokud má disciplína třífaulové pravidlo, měl by rozhodčí upozornit na každý druhý faul, pokud se vyskytne, a také když se hráč, který je na dvou faulech, vrací ke stolu. První upozornění není pravidly vyžadováno, ale je míněno jako předcházení pozdějším nedorozumněním. Je-li k dispozici tabule, na které se hráčům zobrazuje počet faulů, splňuje to podmínky varování.

9. Vstřícnost rozhodčího

Rozhodčí bude odpovídat na dotazy hráče ohledně objektivních skutečností, např. zda se koule nachází v poli pro stavění koulí, zda je koule uvnitř záhlaví, jaký je stav, kolik bodů je zapotřebí pro výhru, jestli je on nebo soupeř na faulu, jaké pravidlo bude použito, bude-li zahrán určitý strk atd. Při dotazu na objasnění pravidla rozhodčí vysvětlí použitelné pravidlo dle svých nejlepších schopností, ale žádná nesprávnost rozhodčího nechrání hráče před vynucením platných pravidel. Rozhodčí nesmí nabízet nebo poskytovat svá subjektivní mínění k provádění hry, jako zda předpokládaný strk dopadne dobře, zda může být zahrána kombinace nebo jak by měl být stůl odehrán atd.

10. Dodatek pro osmičku

Pokud byla vybrána skupina koulí 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.

11. Obnovení pozice

V každém případě, kdy vznikne potřeba opravit polohu koulí, je výhradní povinností a zodpovědností rozhodčího splnit tento úkol. Ten si smí utvořit svůj názor všemi prostředky, které pro to uzná v daném čase za vhodné. Může to konzultovat s jedním nebo s oběma hráči, přesto však dílčí názor hráče není závazný a jeho soud může být opraven. Každý zapojený hráč má právo diskutovat o rozhodnutí rozhodčího právě jednou, ale pak už je obnovení pozice na úsudku rozhodčího.

12. Uznání vybavení

Poté, co byl turnaj nebo dílčí zápas zahájen, hráč nemá žádné právo zpochybňovat kvalitu nebo legálnost jakéhokoliv vybavení, poskytnutého organizátorem turnaje, pokud to nepodpoří rozhodčí nebo ředitel turnaje; všechny protesty musejí být podány předem.

13. Vyprazdňování kapes

Aby bylo možné pokládat kouli za potopenou, musí splňovat všechny požadavky popsané pravidlem **8.3 Potopená koule**. I když otázka vyprazdňování kapes patří do popisu povinností rozhodčího, konečnou odpovědnost za každý výskyt faulu, který je důsledkem takového opomenutí, vždy nese hráč na strku. Není-li rozhočí přítomen, např. v případě plošných rozhodčích, hráč na strku může plnit tuto povinnost sám s tím, že dá svůj záměr soupeři jasně a zřetelně najevo.

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 nespportovního chování.

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

15. Navazující rozstřely

Pro rozhodnutí, kdo bude rozstřelovat po zahajovacím rozstřelu v disciplínách jako je devítka, vedení turnaje může stanovit postup, odlišný od standardu, uvedeného v pravidlech. Například může rozstřelovat vítěz nebo se hráči mohou střídát po třech navazujících rozstřelech.

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 nespportovní chování.

17. Požadavky na zahajovací rozstřel

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.

18. Vychýlení bílé koule při otevíracím rozstřelu

Může se stát, že se hráči při rozstřelu smekne tágo a on se pokusí zabránit bílé kouli v pokračování její přirozené dráhy vychýlením pomocí tága nebo nějakého jiného prostředku. Takový postup a jiné podobné postupy jsou zcela zakázány jako nespportovní chování, pravidlo 6.16(b). Hráči se v žádném případě nesmějí dotýkat jakékoliv koule ve hře s výjimkou zásahu hlavičky tága do bílé koule. Trest za takový faul stanoví rozhodčí v souladu se zněním pravidla 6.16.

19. Měření doby strku



Měření doby strku může být vyžádáno v libovolném čase během zápasu jak turnajovým činovníkem, tak každým z hráčů, zúčastněných v zápasu. Ředitel turnaje nebo určený činovník rozhodne, zda měření použít nebo ne. Pokud se měření doby strku spustí, budou „na hodinách“ oba hráči a bude určen oficiální časoměřič na dobu trvání zápasu. Jako doporučení mají hráči 35 vteřin na strk s upozorněním, když zbývá 10 vteřin. Každému hráči je povoleno jedno prodloužení v délce 25 vteřin pro jeden stůl. Měření času začíná, když se všechny koule zastaví včetně rotujících koulí. Měření končí, když hlavička tága vyvolá strk nebo když vyprší čas hráče na strk. Pokud hráč čas překročí, jde o běžný foul.

20. Fauly jen na bílé kouli

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 foul, vedoucí na hru z ruky pro soupeře.

21. Opožděný začátek

Hráči jsou povinni být u stolu pro zahájení jejich určeného zápasu ve stanoveném čase zápasu. Pokud hráč promešká stanovený čas svého zápasu, má patnáct minut na to, aby se u svého stolu ohlásil připravený ke hře, jinak ztratí zápas. Doporučuje se vydat první výzvu hráči po pěti minutách, druhou výzvu po deseti minutách a po čtrnácti minutách závěrečné „jednominutové“ varování. Přísnější požadavky mohou být použity vůči vícenásobným provinilcům.

22. Vnější rušení

Viz pravidlo 1.9 **Vnější rušení**. Rozhodčí by se měl ujistit, že rušení bylo zabráněno (např. ze strany diváka nebo hráče od sousedního stolu) a může přerušit hru, je-li to potřebné. Rušení může být jak fyzické, tak slovní.

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 nařídit, aby trenér opustil zápas.

24. Vyšší moc

Během zápasu může dojít k něčemu nepředpokladatelnému, spadajícímu pod toto pravidlo. V takovém případě rozhodčí stanoví, jak spravedlivě postupovat. Například může být nezbytné přenést rozehranou hru na jiný stůl, v důsledku čehož může být vyhlášen pat, pokud nelze pozici přenést.

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.



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.

27. Ohlášení spících koulí

Rozhodčí by měl pozorně sledovat a ohlašovat stav každé barevné koule, která by mohla spát na mantinelu, a bílé koule, která by mohla spát na barevné. Sedící hráč může rozhodčímu připomenout, že takové ohlášení je nezbytné. Hráč na strku musí poskytnout čas na provedení takového vyžádaného rozhodnutí a může o něj požádat také sám.