Pravidla hry

5 kuželek

Vymezení

1. Cílem hry je získat množství bodů stanovené Evropskou konfederací billiardu CEB. Hráč, který tohoto množství dosáhne jako první, zvítězí. Pokud posledním strkem stanovený limit překročí, bude celkové množství dosažených bodů sníženo na tento limit.

Hráč musí přímo či s použitím jednoho či více mantinelů zasáhnout kouli svého protivníka.

Body lze získat, pokud:
a) protivníkova koule srazí kuželky
b) červená koule srazí kuželky
c) protivníkova koule zasáhne červenou kouli
d) hrací koule po zásahu protivníkovy koule zasáhne i červenou kouli.

2. Hráči se pravidelně střídají, po každém strku.

3. Hráči obdrží kladné body, pokud strk neodporuje pravidlům a bodů bylo dosaženo. Pokud strk proběhl dle pravidel, avšak bez provedení bodovaných úkonů, žádné body uděleny nejsou. Hráč, který se dopustí chyby, obdrží trestné body, které jsou jako kladné připsány jeho soupeři.

Obsah

	Článek č.	Stránka č.
Kapitola I. – Vybavení		
Kuželky	1001	3
Identifikační značky (tečky) a pozice čar	1002	3
Kapitola II. – Cíl hry, průběh utkání		
Cíl hry	2001	3
Rozdělování bodů	2002	3-4
Zahajovací pozice, hráčova koule	2003	4
Konec utkání, body za hru a set	2004	4-5
Přestávky během utkání	2005	5
Kapitola III. – Pravidla disciplíny		
Lpící koule	3001	5
Koule vyhozená z kulečníkového stolu	3002	5
Sražení kuželek	3003	6
Volná pozice	3004	6
Postoj při hře	3005	6
Určení koule	3006	6
Místo vyhrazené pro hráče	3007	7
Značky na kulečníkovém stole	3008	7
Časové omezení na provedení strku	3009	7
Kapitola IV. – Chyby		
Chyby	4001	7-8
Chyby nezpůsobené hráčem	4002	8
Provinění proti fair play	4003	8

****

Postavení kuželek v „pozici hradu“	nákres G pravidel hry B/8
Vyznačení teček	nákres G pravidel hry B/8
Pozice čar	nákres G pravidel hry B/8
Kuželka	nákres H pravidel hry B/8
Skok herní koule	nákres H pravidel hry B/8

Kapitola I. – Vybavení

Článek 1001 – Kuželky

Materiál a barva pětice kuželek se řídí předpisy CEB. Barevně mohou být buď všechny stejné, nebo vnější čtyři jedné barvy a prostřední odlišné.
Kuželky jsou kulaté a 25 mm vysoké. V nejširším místě vrchní části mají 6 mm, v nejširším místě spodní části 10 mm, základna má průměr 7 mm. (viz schéma H pravidel hry B/8)

Článek 1002 – Identifikační značky (tečky) a pozice čar

1. Veškeré značení musí striktně vyhovovat předpisům a řídí se schématem G pravidel hry B/8.

2. Od výše stanoveného vyznačení teček a čar se není dovoleno jakkoliv odchylovat.

Kapitola II. – Cíl hry, průběh utkání

Článek 2001 – Cíl hry

1. Cílem hry je získat množství bodů stanovené Evropskou konfederací billiardu CEB. Hráč, který tohoto množství dosáhne jako první, zvítězí. Pokud posledním strkem stanovený limit překročí, bude celkové množství jím dosažených bodů sníženo na tento limit.
Pokud utkání sestává z více setů, v každém z nich se hraje na stanovený limit bodů. Celkový počet setů musí být lichý.

2. Hráči se pravidelně střídají, po každém strku.

3. Hráči obdrží kladné body, pokud strk neodporuje pravidlům a bodů bylo dosaženo. Pokud strk proběhl dle pravidel, avšak bez provedení bodovaných úkonů, žádné body uděleny nejsou. Hráč, který se dopustí chyby, obdrží trestné body, které jsou jako kladné připsány jeho soupeři.

4. Zahraný strk je dle pravidel a hráč za něj získá kladné body, pokud:

a hráčova koule zasáhne soupeřovu kouli a ta následně srazí jednu či více kuželek;
b hráčova koule zasáhne soupeřovu kouli, pak červenou kouli a přinutí tak soupeřovu a/nebo červenou kouli srazit jednu či více kuželek;
c hráčova koule zasáhne soupeřovu kouli, která následně zasáhne červenou kouli, a kterákoliv z koulí přinutí soupeřovu a/nebo červenou kouli srazit jednu či více kuželek;
d hráčova koule zasáhne soupeřovu kouli a poté červenou kouli, které se posléze také dotkne soupeřova koule, a kterákoliv z koulí přinutí soupeřovu a/nebo červenou kouli srazit jednu či více kuželek;
e hráčova koule zasáhne soupeřovu kouli a poté červenou kouli;
f hráčova koule zasáhne soupeřovu kouli, která se posléze dotkne červené koule;
g hráčova koule zasáhne soupeřovu kouli a poté červenou kouli, přičemž se během toho samého strku dotkne červené koule také soupeřova.

5. Zahraný strk je dle pravidel, ale hráč za něj nezíská žádné body, pokud sice zasáhne soupeřovu kouli, tato se však nedotkne ani červené koule, ani nesrazí žádnou kuželku.

6. Zahraný strk je proti pravidlům a hráči jsou za něj uděleny trestné body, které jsou připsány jako kladné jeho soupeři, pokud:

a netrefí soupeřovu kouli;
b trefí červenou kouli a/nebo srazí jednu či více kouželek dříve, než trefí soupeřovu kouli;

c jeho koule po dotyku se soupeřovou koulí také srazí kuželky, a to i v případě, že soupeřova a/nebo červená koule také srazí kuželky;
d zahraje strk špatnou koulí;
e se dopustí jedné či více chyb zmíněných v patřičném článku pravidel, nezávisle na tom, zda během daného strku došlo i k získání kladných bodů.

Článek 2002 – Rozdělování bodů

1. Za sražení kuželek se udílí následující množství bodů:
a za každou z vnějších kuželek 2 body;
b za středovou kuželku 4 body;
c pokud je sražená jen a pouze středová kuželka, nezávisle na tom, zda jsou všechny ostatní kuželky na stole a v „pozici hradu“, získá hráč 10 bodů.

2. Za uskutečnění karambolu se udílí následující množství bodů:
a pokud hráčova koule nejprve zasáhne soupeřovu kouli a posléze i červenou kouli, 4 body;
b pokud hráčova koule zasáhne soupeřovu kouli a přinutí ji dotknout se červené koule, 3 body.
Pokud během strku nastanou obě tyto situace, body je ohodnocena pouze ta, k níž došlo nejdříve.

3. Body za sražení kuželek a body za uskutečnění karambolu se sečtou, čímž se určí celkové množství bodů získaných za odehraný strk.

4. Množství udělených trestných bodů je stanoveno v příslušném článku pravidel.

5. Pokud hráč během jednoho strku dosáhne kladných i trestných bodů, obojí se sečte a přičte pouze jeho soupeři.

6. Jakmile rozhodčí prohlásí, že strk odpovídal pravidlům, nezávisle na tom, zda bylo dosaženo kladných bodů, předepsaným způsobem ohlásí výsledek zapisovateli. Obdobně postupuje v případě udílení trestných bodů, které jsou připsány jako kladné soupeři.

Článek 2003 – Zahajovací pozice, herní koule

1. Koule umisťuje rozhodčí:
a bílou kouli hráče, který provede zahajovací strk, volně umístí do spodní části stolu;
b soupeřovu kouli, druhou bílou označenou tečkou či koulí barevnou, položí na tečku u zadního mantinelu;
c červenou kouli položí na tečku ve středu vrchní části stolu. (viz schéma)

2. Hráč provádějící zahajovací strk tak učiní svou bílou koulí, kterou smí nejprve posunout svým tágem (**aniž by se koule dotkl kůží na jeho špičce)** do libovolné jiné pozice v rámci spodní poloviny stolu. Koule nesmí žádnou svou částí přesahovat přes středovou čáru stolu.

3. Po dosažení žádané pozice musí hráč odehrát strk tak, aby se jeho koule dotkla soupeřovy (bílé označené tečkou či koule barevné).

4. Během zahajovacího strku není povoleno získat body. Pokud hráč přesto provede bodovaný úkon (aniž by se přitom dopustil chyby), strk nebyl porušením pravidel, ale dané body jsou uděleny soupeři. Ten tím nezískává možnost hrát z „volné pozice“.

5. Jakmile byl zahajovací strk odehrán, v utkání pokračuje soupeř hrající druhou bílou koulí označenou tečkou či koulí barevnou.

6. Během zahajovacího strku musí hráč stát na zemi jednou či oběma nohama za kulečníkovým stolem mezi liniemi udávanými pomyslným prodloužením vnějších okrajů bočních mantinelů.

7. V případě utkání s více sety se hráči v zahajování střídají, na celkovém počtu setů přitom nezáleží.

8. Nehledě na střídání při zahájení si hráči ponechávají stejnou kouli po celou dobu utkání.

9. Pokud hráč odehraje strk špatnou koulí, aniž by si toho všiml rozhodčí a označil to za chybu, a soupeř se následně dopustí stejného omylu, protože jej předchozí strk spletl, dosažené body se normálně započítávají až do chvíle, kdy je chyba zpozorována. V ten okamžik rozhodčí obě koule vymění, aby nedošlo k další nežádoucí změně pozice, a žádnému z hráčů neudělí trestný bod.

Článek 2004 – Konec utkání, body za hru a set

1. Utkání se hraje na předem dané množství bodů, které stanovuje konfederace CEB.

2. Každé započaté utkání musí být odehrané až do posledního bodu. Utkání se považuje za skončené okamžikem, kdy rozhodčí ohlásí k poslednímu potřebnému bodu „dobrý“, a to i v případě, že se po skončení strku zjistí, že hráč ve skutečnosti potřebného množství bodů nedosáhl.

3. Pokud utkání sestává z více setů, platí tato dodatečná pravidla:

a jakmile jeden z hráčů dosáhne stanoveného počtu bodů pro set, stává se jeho vítězem a set končí;

s b jakmile jeden z hráčů dosáhne potřebného množství vyhraných setů (pro utkání o třech setech jsou to dva), stává se vítězem utkání a hra ihned končí.

4. V případě utkání o třech setech se podle konečného výsledku udělují dva druhy bodů, za utkání a za sety, a to v následující výši:

a	2:0 =	pro vítěze:	– 1 bod za utkání a 3 body za set
		pro poraženého:	– 0 bodů za utkání a 0 bodů za set
b	2:1 =	pro vítěze:	– 1 bod za utkání a 2 body za set
		pro poraženého:	– 0 bodů za utkání a 1 bod za set

5. V případě utkání o pěti setech se podle konečného výsledku udělují dva druhy bodů, za utkání a za sety, a to v následující výši:

a	3:0 =	pro vítěze:	– 1 bod za utkání a 5 bodů za set
		pro poraženého:	– 0 bodů za utkání a 0 bodů za set
b	3:1 =	pro vítěze:	– 1 bod za utkání a 4 body za set
		pro poraženého:	– 0 bodů za utkání a 1 bod za set
c	3:2 =	pro vítěze:	– 1 bod za utkání a 3 body za set
		pro poraženého:	– 0 bodů za utkání a 2 body za set

Článek 2005 – Přestávky během utkání

1. Během utkání o jediném setu není přestávka povolena.

2. Utkání o třech setech může obsahovat jednu pětiminutovou přestávku, která smí proběhnout jedině na konci druhého setu.

3. Utkání o pěti setech smí obsahovat dvě pětiminutové přestávky, a to jedině na konci druhého a/nebo čtvrtého setu.

4. Utkání o sedmi setech smí obsahovat dvě pětiminutové přestávky, a to jedině na konci třetího a/nebo šestého setu.

5. Během přestávky je eventuálně možné vyměnit rozhodčího.

Kapitola III. – Pravidla disciplíny

Článek 3001 – Lpící koule

1. Jestliže hráčova koule lpí, tedy dotýká se jedné nebo obou dalších koulí, hráč na žádnou z koulí v dotyku nesmí hrát přímo.

2. Jestliže je hráčova koule v dotyku s mantinelem, hráč na něj nesmí hrát přímo.

3. Při provádění strků vyplývajících z výše uvedených článků 1. a 2. se hráč musí ze lpící pozice odpoutat například odrazem o mantinel či hrou odvráceným sbodcem (massé), přičemž platí podmínka, že koule, která je v dotyku, se nepohne. Není však chybou hráče, pohne-li se lpící koule jen proto, že ztratila oporu hráčovy koule.

4. Pokud není možné provést obvyklý strk, aniž by se hráč dopustil chyby, hráč se může rozhodnout pouze dotknout své koule, popřípadě provést strk za účelem dosažení co nejlepší obranné pozice.

Článek 3002 – Koule vyhozená z kulečníkového stolu

1. Koule se považuje za vyhozenou mimo hrací plochu, jakmile vyletí mimo rám stolu, nebo jakmile se dotkne materiálu rámu.

2. Vyhození koule mimo plochu stolu představuje chybu a je tak také postihováno.

3. Jakmile jedna nebo více koulí opustí stůl, smí je vrátit pouze rozhodčí a umístí je k zahrání „volné pozice“ následným způsobem:

a Pokud hráč vyhodil vlastní kouli, rozhodčí ji umístí na tečku u kratšího mantinelu naproti polovině, v níž se nachází koule soupeře, který nyní bude hrát z „volné pozice“. Pokud je daná tečka obsazená či zakrytá, položí rozhodčí kouli na odpovídající tečku na druhé straně stolu.

b Pokud hráč vyhodil soupeřovu kouli, rozhodčí ji připraví k zahrání „volné pozice“ a umístí ji kamkoliv do poloviny stolu naproti té, v níž se nachází koule chybujícího hráče.

c Pokud hráč vyhodil červenou kouli, rozhodčí ji umístí na její počáteční pozici, na tečku ve vrchní části stolu. Pokud je daná tečka obsazená či zakrytá, položí rozhodčí červenou kouli na odpovídající tečku na druhé straně stolu. Poté rozhodčí připraví kouli hráče, který bude na řadě, k zahrání z „volné pozice“, kamkoliv do poloviny stolu naproti té, v níž se nachází koule chybujícího hráče.

d Kromě výše předepsaných bodů a) až c) může hráč hrající z „volné pozice“ využít i možnosti popsané v článku 3004.5.

Článek 3003 – Sražení kuželek

1. Kuželka je považována za sraženou, jakmile její základna zcela ztratí kontakt se suknem.

2. I když se sražená kuželka opět vrátí do původní pozice, ať už sama či působením vnějších vlivů, považuje se za sraženou a body se za ni započítají.

3. S výjimkou situací popsaných v bodech 5 a 7 níže se kuželka považuje za sraženou také tehdy, pokud ji shodí jiná kuželka, a dosažené body jsou obvyklým způsobem připočítány k celkovému množství bodů dosaženému za strk.

4. Kuželka se nepovažuje za sraženou, pokud zčásti či zcela opustila svou pozici, ale stále si svou základnou zachovává kontakt se suknem.
Rozhodčí ji před následujícím strkem umístí zpět na její pozici, a to takto:

a Pokud se daná kuželka po skončení strku nedotýká žádné koule a její původní pozice je volná, je na ni vrácena. Pokud původní pozici obsadila kterákoliv z koulí, ponechá se kuželka mimo hru a vrátí se až po skončení strku, který pozici uvolní.

b Pokud se daná kuželka po skončení strku některé z koulí dotýká, zůstává, jak je, nezávisle na tom, jestli je její původní pozice volná či nikoliv, a to až do chvíle, kdy nastane situace popsaná v bodu a). Dokud se nachází v pozici popsané v tomto bodu b), zůstává stále ve hře a jakékoliv body získané za její sražení se započítají obvyklým způsobem.

5. Pokud se kuželka opírá o hráčovu kouli a spadne v okamžiku, kdy je koule zahrána směrem od ní, nepovažuje se za sraženou. Nejde o chybu. Pokud je to možné, rozhodčí tuto kuželku ihned odstraní ze stolu, i ještě během strku. Pokud to možné není, veškeré body vzniklé ve spojitosti s touto kuželkou, ať už kladné či trestné, nebudou započítány, a to ani v případě situace popsané v bodě 3.

6. Pokud se kuželka opírá o jinou než hráčovu kouli a spadne v okamžiku, kdy se tato koule pohne směrem od ní, považuje se za sraženou.

7. Pokud kuželka spadne sama od sebe či z důvodu, který hráči připadá zvláštní, rozhodčí ji opět postaví zpět na její pozici, pokud možno ještě během probíhajícího strku. Pokud to možné není, nepovažuje se za sraženou a veškeré body vzniklé ve spojitosti s touto kuželkou, ať už kladné či trestné, nebudou započítány, a to ani v případě situace popsané v bodě 3.

8. Pokud je pozice jedné či více kuželek zcela či zčásti obsazená koulí, rozhodčí dotyčné kuželky odstraní a strk proběhne pouze s těmi zbývajícími. Odstraněné kuželky se nezapočítávají, nicméně musí být navráceny na svou pozici, co nejdříve to bude možné, i během probíhajícího strku, nejpozději před započetím strku následujícího.

Článek 3004 – Volná pozice

1. Pokud se hráč dopustí chyby popsané v článcích 4001.3 až 4001.18, dojde k situaci nazvané „volná pozice“. Soupeř dostane možnost umístit svou kouli a odehrát díky tomu svůj strk s výhodou.

2. Na konci chybného strku vezme rozhodčí do ruky kouli hráče, který bude na řadě, a umístí ji na libovolné místo v polovině stolu naproti té, v níž se nachází koule hráče, který se dopustil chyby. Koule chybujícího hráče zůstává tam, kde po strku skončila.

3. Hráč, který je na řadě, nyní po rozhodčím dokončí umístění své koule. Může ji přesunout libovolně, avšak smí tak učinit jen s pomocí svého tága a koule nesmí žádnou svou částí přesáhnout středovou čáru stolu.

4. Pokud se soupeřova koule nachází zcela přesně na středové čáře stolu, hráčova koule se umísťuje do spodní části stolu, stejně jako při zahajovacím strku.

5. Hráč, který provádí strk z „volné pozice“, se může rozhodnout, zda odehraje z umístění získaného výše uvedeným způsobem, nebo zda bude požadovat po rozhodčím, aby nejprve přesunul soupeřovu kouli na její startovní pozici. Pokud je tato pozice obsazená červenou koulí, pak se soupeřova koule položí na odpovídající místo na druhé straně stolu a hráčova koule se umísťuje do poloviny naproti ní.

6. Pokud se hráč, který provádí strk z „volné pozice“, dotkne své koule dřív, než ji rozhodčí umístí, dopustil se chyby a o svůj strk ihned přichází. Strk z „volné pozice“ nyní naopak provádí jeho soupeř.

Článek 3005 – Postoj při hře

Během zahajovacího strku a strku z „volné pozice“ musí hráč stát na zemi jednou či oběma nohama za kulečníkovým stolem mezi liniemi udávanými pomyslným prodloužením vnějších okrajů bočních mantinelů.

Článek 3006 – Určení koule

Pokud o to hráč požádá, je rozhodčí povinen označit, kterou koulí má hrát. Výsledková tabule musí být vybavena doplňkem neustále zobrazujícím, zda je na řadě hráč hrající koulí s tečkou či koulí barevnou.

Článek 3007 – Místo vyhrazené pro hráče

Nehrající hráč je povinen až do konce strku svého soupeře stát či sedět na místě k tomu vyhrazeném. Musí se také zdržet jakýchkoliv gest či zvuků, které by soupeře mohly rušit.
Tímto místem se rozumí křeslo a/nebo na podlaze vyznačený prostor, z něhož se hráč nesmí vzdalovat.

Článek 3008 – Značky na kulečníkovém stole

Je zakázáno vyznačovat na herním povrchu, mantinelech či rámu viditelné značky.

Článek 3009 – Časové omezení na provedení strku

1. Při použití časomíry má hráč na každý strk maximálně čtyřicet vteřin. Vymezená doba se měří od okamžiku, kdy rozhodčí umístil zpět na stůl kuželky a/nebo koule, popřípadě od okamžiku, kdy koule po předchozím strku definitivně zastavily. Pokud hráč během vymezených čtyřiceti sekund svůj strk neuskuteční, jsou mu uděleny dva trestné body, které jsou připsány jako kladné jeho soupeři. Od okamžiku této penalizace má ještě posledních dvacet vteřin, během kterých může strk uskutečnit. Pokud tak však neučiní ani během tohoto prodloužení, jsou mu uděleny další dva trestné body, které se jako kladné připíší jeho soupeři. Následkem ztrácí i právo provést svůj strk a jeho protivník pokračuje ve hře z „volné pozice“.

2. Nejsou-li během turnaje časomíry k dispozici, časové omezení na jeden strk se neuplatňuje. Pokud však jeden z hráčů otálí s učiněním strku po nepřiměřeně dlouhou dobu, popřípadě se tak chová opakovaně, rozhodčí jej v zájmu dokončení utkání v přijatelném čase může vyzvat, aby postupoval rychleji. Poskytne hráči dalších patnáct vteřin na provedení strku, a pokud hráč ani během tohoto prodloužení neodehraje, obdrží dva trestné body a jeho protivník hraje z „volné pozice“ (rozhodčí ohlásí „uplynul čas“).

Kapitola IV. – Chyby

Článek 4001 – Chyby

1. I když se hráč během svého strku dopustí několika chyb, obdrží pouze dva trestné body. Tyto se sečtou se všemi získanými body (za dotyk červené koule a/nebo sražené kuželky) a výsledek je připsán soupeři.

2. Následující chyba je postihovaná pouze body za sražené kuželky a možné karamboly, aniž by soupeři umožnila hrát z „volné pozice“ či hráče postihovala jiným způsobem:

– pokud hráčova koule srazí kuželky poté, co správně zasáhla soupeřovu kouli

– rozhodčí tuto chybu ohlásí slovem „kuželky“.

Níže jmenované chyby umožňují soupeři hrát z „volné pozice“. Všechny tyto případy s sebou nesou postih dvěma trestnými body, ke kterým se navíc přičítají body získané za sražené kuželky a/nebo chybu „červená koule“.

3. Pokud rozhodčí určí, že hráč nehrál vlastní koulí. Rozhodčí hlásí „cizí koule“.

4. Pokud hráč zasáhl červenou kouli předtím, než zasáhl soupeřovu kouli. Rozhodčí ohlásí „červená koule“. Za tuto chybu hráč dostává ještě dva dodatečné trestné body (stejně jako za nejnižší postih při sražení kuželky).

5. Pokud hráč srazí svou koulí jednu či více kuželek, aniž by předtím zasáhl soupeřovu kouli. Rozhodčí ohlásí „kuželky“. Pokud se koule kuželky pouze dotkne, ale ta zůstane stát, nejde o chybu.

6. Pokud hráč nezasáhne soupeřovu kouli, nebo ji zasáhne nesprávně. Rozhodčí ohlásí „soupeřova koule“.

7. Pokud je jedna či více koulí následkem hráčova strku vyhozena ze stolu. Rozhodčí ohlásí „vyhozená koule“ (a postih zůstává ve výši dvou bodů nezávisle na množství koulí, které ze stolu vyskočí).

8. Pokud hráč provede strk dřív, než se všechny tři koule zcela zastaví. Rozhodčí ohlásí „koule v pohybu“.

9. Pokud hráč použije ke strku jinou část tága než čepičku (kůží). Rozhodčí ohlásí „nehráno kůží“.

10. Pokud se hráč při provedení strku dotkne kůží svého tága koule vícekrát než jednou. Rozhodčí ohlásí „prostrk“.

11. Pokud se hráč přímo či nepřímo dotkne jedné z kuželek nebo své koule, aby z nich odstranil cizí tělísko, místo toho aby si tento úkon vyžádal na rozhodčím, nebo pokud z tohoto důvodu kuželky či kouli přesune. Rozhodčí ohlásí „dotyk“.

12. Pokud hráč přímým či nepřímým dotykem přesune kouli či kuželku, aniž by šlo o přímý následek provedeného strku. Rozhodčí ohlásí „dotyk“.

13. Pokud hráč přímo zasáhne kouli či mantinel, k němuž jeho koule lpěla, aniž by ji předtím odpoutal například hrou obráceným sbodcem. Rozhodčí oznámí „koule v dotyku“.

14. Pokud se hráč v okamžiku provedení strku nedotýká podlahy alespoň jednou nohou nebo pokud se během provedení zahajovacího strku či strku z „volné pozice“ stojí nohou mimo stanovený prostor. Užívání speciálních bot není povoleno.

15. Pokud se hráč při zahajovacím strku nebo při strku z „volné pozice“ dotkne své koule během jejího umisťování něčím jiným než svým tágem, a/nebo pokud se své koule dotkne předtím, než ji umístí rozhodčí. Hlásí se „dotyk“.

16. Pokud hráčova koule předtím, než zasáhne soupeřovu kouli, přeskočí kuželky a/nebo červenou kouli. Rozhodčí ohlásí „koule skočila“. Poznámka: pokud hráčova koule normálně, po stole projede mezi kuželkami a žádnou z nich přitom nesrazí, nejde o chybu, ale o platný strk.

17. Pokud se hráč dotkne kterékoliv koule či kuželky částí svého tága, rukou či jakýmkoliv předmětem (s výjimkou dotyku kůží tága na vlastní kouli při provádění strku). Rozhodčí ohlásí „dotyk“.

18. Pokud hráč zahrál „prostrk“. Rozhodčí ohlásí „prostrk“. Prostrčením se rozumí, že se:

- kůže tága při provedení strku více než jednou dotkla koule uváděné do pohybu;
- kůže tága stále ještě dotýká hráčovy koule v okamžiku, kdy tato již naráží na další kouli nebo na mantinel.

Článek 4002 – Chyby nezpůsobené hráčem

Jakákoliv chyba zaviněná třetí osobou, a to včetně rozhodčího, která způsobí přemístění koulí či kuželek, se nepřičítá na vrub hráči. V takovém případě rozhodčí umístí koule a kuželky co nejpřesněji do té pozice, kterou zaujímaly či měly zaujímat. Pokud ji není možné přesně určit, rozhodčí se smí rozhodnout použít původní pozici, kterou kuželky či koule zaujímaly při zahajovacím strku.

Článek 4003 – Provinění proti zásadám fair play

Pokud se hráč úmyslně dotkne či ovlivní dráhu své koule, aby nezasáhla kuželky, okamžitě prohrává právě probíhající set utkání (očividně nesportovní chování).

Dodatek 1

Pravidla pro variantu „Double“

1. Hráči si mohou libovolně dohodnout, kdo začíná.

2. Hráči se během utkání **v rámci svého týmu** střídají v následujících případech:

a Soupeř získá platné body.
b Hráč obdrží trestné body (dva nebo více bodů za chybné zasažení kuželky a/nebo červené koule)
c Hráč se dopustí chyby penalizované "volnou pozicí" (chyba za 2 trestné body) a soupeř získá platné body.
d Pokud se hrající hráč dopustí chyby penalizované "volnou pozicí" (chyba za 2 trestné body), ale soupeř nezíská platné body, pak k vystřídání nedojde.
e Vystřídání hráče, který se dopustil chyby, není důvodem pro výměnu v týmu protivníků.

3. Hráč, který při počátečním strku nemá možnost získat platné body, nebude vystřídán, ani když soupeř prvním strkem platné body získá.

4. Hráči se ve dvojici smí radit o tom, jak strk provést, ale je přísně zakázáno, aby momentálně nehrající člen týmu, ať už by vzal do ruky pomůcku (tágo apod.) či ne, zaujal pozici u stolu a pomáhal spoluhráči nalézt ideální úhel pro strk. Poskytované rady je třeba omezit na ryze teoretickou rovinu.

5. Jakmile hrající hráč zaujme pozici pro strk, jeho spoluhráč už nesmí nijak zasahovat.

6. Pokud je zaznamenáno provinění proti bodům 4 či 5 tohoto dodatku, rozhodčí hráče napomene. V případě opakovaného provinění se rozhodčí smí obrátit na vedoucího turnaje, který je oprávněný rozhodnout o diskvalifikaci týmu pro nesportovní chování.

7. Pokud dojde k záměně koule nebo nesprávnému vystřídání hráče, jde o chybu penalizovanou dvěma trestnými body. Tyto se posléze přičtou jako kladné týmu soupeře, který současně získává možnost hrát z "volné pozice".