

A SNOOKER SZABÁLYAI

World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA)
A Professzionális Biliárd és Snooker Szövetség által jóváhagyott hivatalos szabályok

Forrás: <http://www.worldsnooker.com/>

Fordította: Dr. Varga Gábor

1. FEJEZET - ESZKÖZÖK

1. A szabályos asztal
2. Golyók
3. Dákó
4. Kiegészítők

2. FEJEZET - DEFINÍCIÓK

1. A játék szakasza
2. A játék
3. Mérkőzés
4. Golyók
5. Lökő játékos
6. Lökés
7. Lyukba lökés
8. Lökéssorozat
9. Kézben-helyzet
10. Játékban lévő golyó
11. Meglökhető golyó
12. Megnevezett golyó
13. Szabadon választott golyó
14. Golyó kilökése az asztról
15. Szabálytalanság
16. Snooker-helyzet
17. Foglalt ponthely
18. Tolólökés
19. Ugrató lövés
20. Hiba

3. FEJEZET - A JÁTÉK

1. A játék leírása
2. A golyók helye
3. A játék módja
4. A frame, a játék vagy a mérkőzés vége
5. Játék kézben-helyzetből
6. Két golyó egyszerre történő meglökése
7. A színes golyók visszahelyezése
8. Érintő golyó
9. Lyuk szélén álló golyó
10. Snooker-helyzet szabálytalanság után
11. Szabálytalanságok
12. Büntetések
13. Megismételt lökés
14. Szabálytalanság és hiba
15. Ha a golyót nem a lökő játékos mozdítja el
16. Patthelyzet
17. Négyfős snooker játék
18. Kiegészítő segédeszközök használata
19. Értelmezés

4. FEJEZET - A JÁTÉKOSOK

1. Viselkedés
2. Büntetés
3. A nem lökő játékos
4. Távollét
5. Feladás

5. FEJEZET - A HIVATALOS SZEMÉLYEK

1. A játékvezető
2. A pontozó
3. A jegyzőkönyvvezető
4. Hivatalos személyek segítsége

1. FEJEZET – ESZKÖZÖK (*Equipment*)

A zárójelben lévő értékek a metrikus rendszerben a milliméterhez legközelebb eső értékeként értendők.

1. A szabályos asztal (*The Standard Table*)

Méreték (*Dimensions*)

(a) A mandinereken¹ belüli játéktér 11 láb 8½ hüvelyk hosszú és 5 láb 10 hüvelyk széles (3569 mm x 1778 mm), de mindkét irányba +/- ½ hüvelyk (+/- 13 mm) eltérés megengedett.

Magasság (*Height*)

(b) Az asztalnak a padlótól a mandiner tetejéig számított magassága 2 láb 9½ hüvelyktől 2 láb 10½ hüvelykig (851 mm-től 876 mm-ig) terjedhet.

Lyukak (*Pocket Openings*)

(c)

- (i) Lyukak találhatóak minden sarokban. A fekete golyóhoz közel eső két lyukat felső lyukaknak, míg a kezdőterülethez közelebb eső kettőt alsó lyukaknak nevezik. Az asztal hosszabb oldalainak közepén található két lyukat középső lyukaknak hívják.
- (i) A lyukaknak meg kell egyezniük a Professzionális Biliárd és Snooker Szövetség (WPBSA) által jóváhagyott mintákkal.

Kezdővonal és kezdőterület (*Baulk-line and Baulk*)

(d) Kezdővonalnak hívják az alsó mandinertől 29 hüvelyk (737 mm) távolságra található és azzal párhuzamos egyenes vonalat; a kezdőterületnek pedig az ezen kezdővonal és az alsó mandiner vonala által határolt területet.

A „D” (*The „D”*)

A „D” a kezdő területen belüli félkör, melynek közepe a kezdővonal közepén van, sugara 11½ hüvelyk (292 mm).

Ponthelyek² (*Spots*)

(f) Az asztal közepén hosszanti irányban négy ponthely található:

- (i) A fekete golyó ponthelye („fekete ponthely”) 12¾ hüvelyk (324 mm) távolságra van a felső mandinertől lefelé függőleges irányban.
- (ii) A középső ponthely („kék ponthely”) a felső és az alsó mandiner között középen helyezkedik el.
- (iii) A piramis ponthely („rózsaszín ponthely”) a középső ponthely és a felső mandiner között középen található.
- (iv) A kezdővonal közepén található a barna golyó ponthelye.

A másik két ponthely a „D” félkör két-két sarkában található. A kezdő terület felől nézve jobbra a sárga ponthely, balra pedig a zöld ponthely helyezkedik el.

2. Golyók (*Balls*)

A golyók csak engedélyezett anyagösszetételűek lehetnek. Mindegyik golyó átmérője 52,5 mm (+/- 0,05 mm eltérés megengedett), továbbá

(a) egyenlő súlyúak (készletenként 3 gramm eltérés megengedett)

(b) a játékosok megegyezése vagy a játékvezető döntése alapján akár egy golyó, akár az egész golyókészlet kicserélhető.

A golyók pontos értéke a következő: a piros 1, a sárga 2, a zöld 3, a barna 4, a kék 5, a rózsaszín 6, a fekete 7 pontot ér.

¹ Mandiner (cushion): az asztalt belülről szegélyező párna belső része, melynek az asztalon lévő golyók nekiütődnek (V.G.)

² Ponthely (spot): mindegyik színes golyó saját, megjelölt helye az asztalon (V.G.)

3. Dákó (*Cue*)

A dákó hossza nem lehet rövidebb 9 lábnál (914 mm-nél) és nem térhet el lényegesen a hagyományosan és általánosan elfogadott alaktól és formától.

4. Kiegészítő eszközök (*Ancillary*)

A nehéz pozícióból lökő játékos különféle nyergeket, (a hosszúsága szerint buttnak vagy half-buttnak nevezett) hosszú dákókat, hosszabbítókat és illesztőket használhat. Ezek a kiegészítők rendszerint az asztalnál találhatóak, de használható a játékos által hozott vagy a játékvezető által rendelkezésre bocsátott kiegészítő is. (lásd: 3. fejezet 18. pont) A lökést segítő minden hosszabbítónak, illesztőnek vagy egyéb eszköznek meg kell felelnie a WPBSA által jóváhagyott formának.

2. FEJEZET – MEGHATÁROZÁSOK (*Definitions*)

1. A játék szakasza (*Frame*)

Azt követően, hogy a golyókat a 3. fejezet 2. pontjában leírtak szerint felállították, a frame az első lökéstől a frame befejezéséig tart, mindaddig:

- (a) míg a lökésre következő játékos feladja a küzdelmet s átengedi a frame-et az ellenfelének.
- (b) ha a lökő játékos kéri, feltéve, hogy már csak a fekete golyó van fent, és több mint hét ponttal vezet.
- (c) ha már csak a fekete golyó van az asztalon, akkor annak belökésével vagy szabálytalanság elkövetésével véget ér a frame.
- (d) ha a játékvezető a 3. fejezet 14. (c) pont vagy a 4. fejezet 2. pont alapján dönt a frame odaítéléséről.

2. A játék (*Game*)

Egy játék megegyezés szerinti vagy előírt számú frame-ekből áll.

3. Mérkőzés (*Match*)

Egy mérkőzés megegyezés szerinti vagy előírt számú játékból áll.

4. Golyók (*Balls*)

- (a) Lökőgolyó³ (*cue-ball*): a fehér golyó.
- (b) Célgolyók: 15 piros és 6 színes golyó.

5. Lökő játékos (*Striker*)

Lökő játékosnak az éppen játszó vagy játékban lévő személy tekintendő mindaddig, míg a játékvezető úgy dönt, hogy elhagyhatja az asztalt a lökéssorozat végén.

6. Lökés (*Stroke*)

- (a) Lökés az, mikor a lökő játékos meglöki a fehér golyót a dákó hegyével.
- (b) Az a lökés tekinthető sportszerűnek, amelyik nem sérti a szabályokat.
- (c) Egy lökés mindaddig nem tekinthető befejezettnek, míg az összes golyó meg nem állt.
- (d) A lökés közvetlen vagy közvetett módon kivitelezhető az alábbiak szerint:
 - (i) a lökés közvetlen, ha a fehér golyó először a célgolyót érinti meg, anélkül, hogy előzőleg hozzáért volna a mandinerhez,
 - (ii) a lökés közvetett, ha a fehér golyó a célgolyóval való érintkezése előtt egy vagy több mandinert érint.

7. Lyukba lökés (*Pot*)

Lyukba lökés az, ha a célgolyó egy másik golyóval való érintkezést követően – a szabályok megsértése nélkül – begurul valamelyik lyukba. Kiválasztás az, mikor a lyukba lökendő golyó kiválasztásra kerül.

³ Lökőgolyó: angolul dákógolyó (cue ball), tehát az a golyó, melyet a játékos a dákójával meglök annak érdekében, hogy egy másik golyót a lyukba tegyen. Lökőgolyó csak a fehér golyó lehet. (V.G.)

8. Lökéssorozat (*Break*)

A break az egy frame alatt a játékban lévő valamelyik játékos által egymást követő lökésekkel elért lyukba lökések számát jelenti.

9. Kézben-helyzet (*In-hand*)

- (a) A fehér golyót kézben-helyzetből kell meglöknü:
 - (i) minden új frame kezdetekor,
 - (ii) azt követően, hogy a fehér golyó beleesett valamelyik lyukba, vagy
 - (iii) ha a fehér golyó kiesett az asztalról.
- (b) Kézben-helyzet áll fenn mindaddig, míg a játékos
 - (i) a fehér golyót nem szabályosan hozza játékba kézben-helyzetből, vagy
 - (ii) szabálytalanságot követ el, míg a golyó az asztalon van.
- (c) Ha a fentiek szerint a fehér golyó kézben-helyzetben van, akkor a lökő játékos is kézben-helyzetben van.

10. Játékban lévő golyó (*Ball in Play*)

- (a) A fehér golyó akkor van játékban, mikor nincs kézben-helyzetben.
- (b) A célgolyók játékban vannak a frame kezdetétől mindaddig, míg nem lötték be azokat a lyukba, vagy nem estek ki az asztalról.
- (c) A színes golyók azt követően ismét játékba kerülnek, hogy visszatették azokat a helyükre.

11. Meglökhető golyó (*Ball On*)

Bármelyik olyan golyó meglökhető, mely a fehér golyóval szabályosan először megérinthető, vagy olyan golyó, mely ugyan nem lökhető meg közvetlenül, de lyukba tehető.

12. Megnevezett golyó (*Nominated Ball*)

- (a) Megnevezett golyó az a színes célgolyó, amelyet a lökő játékos megnevez, vagy melyre – a játékvezető számára is egyértelmű – testhelyzetével arra utal, hogy a fehér golyóval először a megnevezett célgolyót szándékszik eltalálni.
- (b) Ha a játékvezető kéri, akkor a lökő játékosnak meg kell neveznie az eltalálni kívánt célgolyót.

13. Szabadon választott golyó (*Free Ball*)

Free ball az a golyó, melyet a lökő játékos megnevez olyan golyóként, melyre lökni fog, azt követően, hogy az ellenfél szabálytalansága következtében a lökő játékos snooker helyzetbe került. (lásd: 3. fejezet 10. pont)

14. Golyó kilökése az asztalról (*Forced Off the Table*)

Egy golyó akkor tekintendő az asztalról kilököttnek, ha nem az asztalon áll meg és a lyukba sem esik be, vagy ha a lökő játékos felveszi a golyót, bár a golyó még játékban van, kivéve a 3. fejezet 14 (h) pontját.

15. Szabálytalanság (*Foul*)

Az itt lefektetett szabályok bárminemű megsértése szabálytalanságnak minősül.

16. Snooker-helyzet (*Snookered*)

A fehér golyó akkor van snooker-helyzetben, ha a szabályosan meglökhető golyók egyikét sem lehet közvetlen, egyenes vonalú lökéssel eltalálni, mivel azokat más golyó vagy golyók részben vagy egészben eltakarják. Nem áll fenn snooker-helyzet akkor, ha egy vagy több olyan golyó található az asztalon, melynek mindkét széle – akár ha csak a legszélén is – a fehér golyóval megérinthető.

- (a) Kézben-helyzet esetén a fehér golyó akkor van snooker-helyzetben, ha semmilyen lehetséges helyzetből vagy a „D” által határolt vonalon belülről sem található el meglökhető golyó a fentiek szerint.
- (b) Ha a fehér golyót egy golyó meglökésében egynél több meg nem lökhető golyó akadályozza, akkor
 - (i) a fehér golyóhoz legközelebb eső golyó tekintendő ténylegesen akadályozó (snooker) golyónak,
 - (ii) ha az akadályozó golyók egyenlő távolságra vannak a fehér golyótól, akkor ezen golyók mindegyike ténylegesen akadályozó (snooker) golyónak tekintendő.

- (c) Nincs ténylegesen akadályozó (snooker) golyó abban az esetben, ha a piros golyót kell meglöknöni, de a fehér golyót a többi piros golyó elérésében olyan golyók akadályozzák, melyekre szabályszerűen nem lehet löknöni.
- (d) A lökő játékos akkor tekintendő snooker-helyzetben lévónak, ha a fehér golyó a fentiek szerint snooker-helyzetben van.
- (e) A mandiner miatt a fehér golyó nem lehet snooker-helyzetben. Ha a lyuk szája (a mandiner görbülete) akadályozza a fehér golyót, és ez közelebb van a fehér golyóhoz, mint bármely más akadályozó golyó, akkor a fehér golyó nem tekintendő snooker-helyzetben lévónak.

17. Foglalt ponthely (*Spot Occupied*)

A ponthely akkor foglalt, ha a színes golyó nem helyezhető vissza a saját helyére anélkül, hogy más golyóhoz ne érne hozzá.

18. Tolólökés (*Push Stroke*)

Tolólökésnek minősül, ha a dákó hegye érintkezésben marad a fehér golyóval

- (a) azt követően, hogy a fehér golyó elindult előre, vagy
- (b) ha a fehér golyó és a célgolyó úgy áll, hogy egymáshoz hozzáérnek, kivéve, ha a fehér golyó és a célgolyó még épp nem ér egymáshoz; ebben az esetben ugyanis nem számít tolólökésnek, ha a fehér golyó csak egészen a legszélén érinti meg a célgolyót.

19. Ugrató lövés (*Jump Shot*)

Ugrató lövésnek minősül, ha a fehér golyó átugorja a célgolyó bármely részét, függetlenül attól, hogy a fehér golyó érinti-e közben a célgolyót vagy sem, kivéve:

- (a) ha a fehér golyó először a célgolyóhoz ér, s ezt követően ugrik át egy másik golyót,
- (b) ha a fehér golyó megugrik, majd hozzáér a célgolyóhoz, de nem a célgolyó távolabbi végére esik vissza,
- (c) azt követően, hogy szabályosan érintette a célgolyót, a fehér golyó átugorja ezen golyót, miután nekiütközött a mandinernek vagy egy másik golyónak.

20. Hiba (*Miss*)

Hibának minősül, ha a fehér golyó először nem a szabályosan meglökhető golyóhoz ér hozzá és a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a lökő játékos nem tett meg mindent e golyó eltalálása érdekében.

3. FEJEZET – A JÁTÉK (*The Game*)

1. A játék leírása (*Description*)

A snookert két vagy több játékos játszhatja egymástól függetlenül vagy ellenfelekként. A játék az alábbiak szerint foglалható össze:

- (a) Mindegyik játékos ugyanazt a fehér golyót használja lökögolyóként. 21 célgolyó van: 15 piros golyó, melyek mindegyike 1 pontot ér, valamint hat színes golyó: a sárga 2 pontot, a zöld 3 pontot, a barna 4 pontot, a kék 5 pontot, a rózsaszín 6 pontot, a fekete 7 pontot ér.
- (b) A játékos a piros és a színes golyókat váltogatva belökve gyűjthet pontokat, s ha már minden piros lekerült az asztalról, a színes golyókat értékük szerinti növekvő sorrendben kell belökni.
- (c) A lökésekkel összegyűjtött pontokat hozzá kell adni a játékos addig szerzett pontjaihoz.
- (d) A szabálytalanság miatt kiszabott büntetőpontokat az ellenfél pontjaihoz kell hozzáadni.
- (e) A frame alatt bármikor alkalmazható az a taktika, hogy a játékos a fehér golyót valamely nem meglökhető golyó mögé löki, s így snooker-helyzetbe hozza az ellenfelét. Ha egy játékosnak vagy az ellenfelének az asztalon lévő golyók összértékénél több pontja van, akkor a snooker-helyzetben elkövetett szabálytalanságokból pontok gyűjtése remélhető.
- (f) Egy frame győztese az a játékos,
- aki a legtöbb pontot gyűjti össze,
 - akivel szemben az ellenfél feladja frame-et, vagy
 - akinek a frame-et odaítélik a 3. fejezet 14 (c) vagy a 4. fejezet 2. pontja alapján.
- (g) A játék győztese az a játékos,
- aki a legtöbb, vagy az előírt számú frame-et megnyeri,

- (ii) ha az összesített pontszámok számítanak, akkor az, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze,
- (iii) akinek a játékot odaítélik a 4. fejezet 2. pontja alapján.
- (h) A mérkőzés győztese az a játékos, aki a legtöbb játékot megnyerte, vagy ha az összesített pontszámok számítanak, akkor az, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

2. A golyók helye (*Position of Balls*)

- (a) Minden frame kezdetén a fehér golyó kézben-helyzetben van, a célgolyókat pedig az alábbiak szerint kell elhelyezni az asztalon:
- (i) A piros golyók egy egyenlő oldalú háromszögben szorosan egymáshoz simulva állnak úgy, hogy a háromszög csúcán lévő piros golyó a tábla középvonalán a piramis ponthely felett olyan közel helyezkedik el a rózsaszín golyóhoz, amennyire csak lehetséges, de ahhoz nem érhet hozzá, a háromszög alapzata pedig a felső mandinerhez fekszik közel és azzal párhuzamos.
 - (ii) a sárga golyó a „D” jobb kézhez eső sarkán,
 - (iii) a zöld golyó a „D” balkézhez eső sarkán,
 - (iv) a barna golyó a kezdővonal közepén,
 - (v) a kék golyó a középső ponthelyen,
 - (vi) a rózsaszín golyó a piramis ponthelyen,
 - (vii) a fekete golyó a saját ponthelyén áll.
- (b) A frame elkezdése után a játékban lévő golyót csak a játékvezető tisztíthatja meg a játékos indokolt kérelmére.
- (i) A golyó helyét, ha azt nem lökték be a lyukba, a játékvezetőnek valamely alkalmas eszközzel meg kell jelölnie még mielőtt a golyót a tisztítás érdekében felvinné.
 - (ii) A megtisztítandó golyó helyzetének megjelölésére szolgáló eszközt ugyanolyan értékűnek kell tekinteni, mint magát a golyót, azon idő alatt, míg a golyót a játékvezető megtisztítja és visszahelyezi. Ha nem a lökő játékos, hanem valamelyik másik játékos ér hozzá vagy mozdítja el ezt az eszközt, akkor őt is ugyanúgy meg kell büntetni, mintha lökő játékos lenne, de a büntetés nem befolyásolja a játék további rendjét. Ha szükséges, a játékvezető belátása szerint visszahelyezi az eszközt vagy a megtisztított golyót az eredeti helyére, még akkor is, ha azt felemelték.

3. A játék módja (*Mode of Play*)

A játékosok a játék rendjét sorshúzással vagy valamilyen kölcsönös megegyezés alapján határozzák meg.

- (a) Az így meghatározott játékrenden nem lehet változtatni az egész frame alatt, kivéve azt az esetet, mikor a soron következő játékos kéri az előző játékost, hogy valamilyen szabálytalanság után lökjön újra.
- (b) A játékos vagy az ellenfele a játék alatt egymást váltva kezdik a frame-eket.
- (c) Az első játékos kézben-helyzetből kezd, s a frame akkor kezdődik el, mikor a fehér golyót az asztalra helyezik és a golyó érintkezik a dákó bőrrel, vagy azért, mert a játékos
 - (i) meglökte a fehér golyót, vagy azért,
 - (ii) mert lökőállásba helyezte azt.
- (d) A nyitólökést rendszeren kell elvégezni, és közben nem szabad megsérteni a büntetésekről szóló 12. pontban foglalt rendelkezéseket.
- (e) Amíg piros golyók vannak az asztalon, a soron következő játékosnak először valamilyik piros golyóra – free ball esetén pirosnak nevezett golyóra – kell löknie. Egy lökéssel lyukba lökött minden egyes piros golyó – free ball esetén pirosnak nevezett golyó – értéke a játékos pontjaihoz adódik.
- (f)
 - (i) Ha a piros golyót – vagy free ball esetén pirosnak nevezett golyót – a játékos belöki a lyukba, akkor ő folytatja a következő lökést is, melynek során a játékos által kiválasztott valamilyik színes golyót kell meglöknie, s ha az bemegy a lyukba, akkor annak értéke is hozzáadódik a játékos pontjaihoz. Ezt követően a színes golyót vissza kell tenni a helyére.
 - (ii) A lökésorozat (break) a piros és a színes golyók egymás utáni lyukba lökésével folytatódik egészen addig, míg már egy piros golyó sincs az asztalon, de a legutolsó piros golyó belökése után még egy színes golyó belökhető.
 - (iii) Ezt követően a színes golyókat a 3. fejezet 1. pontjában meghatározott értékük növekvő sorrendjében kell belökni. Az alábbi 4. pontban meghatározott eseteket kivéve, a belökött golyókat ekkor már nem kell visszahelyezni az asztalra, s a játékosnak a következő színes golyóra kell löknie.
- (g) A piros golyókat nem lehet visszahelyezni sem akkor, ha azokat lyukba lökték, sem akkor, ha kiestek az asztalról, függetlenül azon tényről, hogy a játékosnak ebből a szabálytalanságból esetleg előnye származhat.

Ezen szabály alóli kivételeket a 3. fejezet 2 (b)(ii), 9., 14 (f), 14 (h) és 15. pontjai jelölik.

(h) Ha a lökő játékosnak nem sikerül pontot szereznie, vagy szabálytalanságot követ el, akkor az ellenfele következik onnan, ahol a fehér golyó megállt, vagy ha a fehér golyó lekerült az asztalról, akkor kézben-helyzetből.

4. A frame, a játék vagy a mérkőzés vége (*End of Frame, Game or Match*)

(a) Ha már csak a fekete golyó van fenn az asztalon, akkor annak belökése vagy bármilyen szabálytalanság a frame végét jelenti, kivéve, ha az alábbi feltételek együttesen fennállnak:

- (i) a játékosok pontszámai így egyenlők lettek, és
- (ii) az összesített pontszámokat nem kell figyelembe venni.

(b) Ha a fenti (a) pontban meghatározott mindkét feltétel fennáll, akkor

- (i) a fekete golyót a saját helyére vissza kell helyezni,
- (ii) a játékosok sorsolással eldöntik, hogy ki kezdjen,
- (iii) a lökő játékos kézben-helyzetből jön, és
- (iv) az első pont vagy az első szabálytalanság a frame végét jelenti.

(c) Ha az összesített pontszámok döntik el a játékot vagy a mérkőzést, és az összesített pontszámok azonosak az utolsó frame végén, akkor a fenti (b) bekezdésnek megfelelően vissza kell helyezni a fekete golyót, és az ott leírt eljárást kell követni.

5. Játék kézben-helyzetből (*Playing from In-hand*)

Kézben-helyzet esetén a fehér golyót a „D” vonaláról, vagy a „D” vonal által határolt félköríven belülről kell meglökni, de a golyó bármilyen irányba megjátszható.

(a) A játékvezető – ha megkérdezik – nyilatkozik arról, hogy a fehér golyót szabályosan helyezték-e el (azaz a fehér golyó nem áll-e a „D” vonalán kívül).

(b) Ha a dákó hegye megérinti a fehér golyót annak elhelyezésekor, és a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a lökő játékos még nem akarta megkezdeni a lökést, akkor a fehér golyó nem tekintendő játékban lévőnek.

6. Két golyó egyszerre történő meglökése (*Hitting two Balls Simultaneously*)

A fehér golyó nem érinthet egyszerre két golyót, kivéve, ha azok piros golyók, vagy egy szabadon választott (free ball) és egy szabályosan meglökhető golyó.

7. A színes golyók visszahelyezése (*Spotting Colours*)

Ha bármelyik színes golyót belökik a lyukba vagy kilökik az asztalról, akkor a következő lökés előtt vissza kell helyezni a helyére a 3. fejezet 3 (f) pontjában leírt utolsó belökésig.

(a) A játékos nem tehető felelőssé semmilyen olyan tévedésért, mely abból adódik, hogy a játékvezető nem megfelelő módon helyezte vissza valamelyik golyót.

(b) Ha a 3. fejezet 3 (f)(iii) pontjának megfelelően értékük szerinti növekvő sorrendben lyukba lökött színes golyók valamelyikét rosszul helyezte el a játékvezető, akkor azt, a tévedés észlelése után – a büntetést megelőzve – le kell venni az asztalról és folytatni kell a játékot.

(c) Ha már megtörtént a lökés egy nem szabályosan elhelyezett golyóra vagy golyókra, akkor a következő lökések szempontjából ezt úgy kell tekinteni, mintha a golyó szabályos helyén lett volna. Az asztalról szabálytalanul hiányzó színes golyót vissza kell tenni a helyére, és

(i) mellőzni kell a büntetést a hiány észlelése után, ha az egy korábbi figyelmetlenségből adódott.

(ii) ki kell szabni a büntetést, ha a játékvezető a lökő játékos miatt helyezte vissza a golyót tévesen.

(d) Ha a színes golyót vissza kell helyezni az asztalra, de a golyó saját ponthelye foglalt, akkor a golyót a lehető legnagyobb pontértékű helyre kell tenni.

(e) Ha több mint egy színes golyót kell visszahelyezni és a saját ponthelyeik foglaltak, akkor a nagyobb értékű golyó elsőbbséget élvez a visszahelyezési sorrendben.

(f) Ha az összes ponthely foglalt, akkor a színes golyót a golyó saját ponthelye és a felső mandiner legközelebbi része között a saját helyéhez a lehető legközelebb kell elhelyezni.

(g) A rózsaszín és a fekete golyók esetében, ha minden ponthely foglalt, és nincs elegendő hely a golyóhoz tartozó ponthely és a felső mandiner legközelebbi része között, akkor a színes golyót a saját ponthelye alatt, az asztal középvonalán, a saját ponthelyéhez a lehető legközelebb kell elhelyezni.

(h) A visszahelyezett színes golyó egyik esetben sem érhet más golyóhoz.

(i) A színes golyót kézzel kell visszahelyezni a megfelelő helyre a jelen szabályok előírásai szerint.

8. Érintő golyó (*Touching Ball*)

- (a) Ha a fehér golyó úgy áll meg az asztalon, hogy más golyóhoz vagy golyókhoz hozzáér, a játékvezető touching ballt jelent be, és jelzi, hogy mely golyó vagy golyók érintik a fehér golyót.
- (b) Ha a játékvezető bementa a touching ballt, a lökő játékosnak úgy kell a fehér golyót ellöknie attól a golyótól, melyhez hozzáér, hogy az ne mozduljon meg, ellenkező esetben a lökés tolólökésnek minősül.
- (c) Feltéve, hogy a játékos nem mozdítja meg a célgolyót, nincs büntetés akkor:
- ha a golyó szabályosan célgolyónak jelölhető,
 - ha a golyó szabályszerűen meglökhető és a játékos kinyilvánítja, hogy ezt tekinti célgolyónak, vagy
 - ha a játékos egy másik szabályszerűen meglökhető golyót jelöl célgolyónak és azt is találja el először.
- (d) Ha a fehér golyó úgy áll meg, hogy egy szabályosan meg nem lökhető golyóhoz teljesen vagy majdnem hozzáér, a játékvezetőnek a játékos azon kérdésére, hogy a golyó touching ball vagy sem, egyértelmű igen vagy nem választ kell adnia. A lökő játékosnak úgy kell a fehér golyót ellöknie, hogy ne mozdítsa meg azt a golyót, melyhez hozzáér, és először a szabályszerűen meglökhető golyót kell eltalálnia.
- (e) Ha a fehér golyó egyszerre két olyan golyóhoz ér hozzá, melyek közül az egyik szabályosan meglökhető, a másik azonban nem, akkor a játékvezető csak a szabályosan meglökhető golyót nyilváníthatja touching ballnak. A lökő játékos jogosult választ kapni a játékvezetőhöz intézett azon kérdésére, hogy a fehér golyó a szabályosan meg nem lökhető golyóhoz is hozzáér-e.
- (f) Ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy nem a lökő játékos okozta a lökés pillanatában a touching ball bármilyen megmozdulását, akkor nem jelen be szabálytalanságot.
- (g) Ha egy álló célgolyóról – mely a játékvezető vizsgálata szerint nem touching ball – később mégiscsak úgy tűnik, hogy érintette a fehér golyót a lökés előtt, akkor a golyókat a játékvezető visszahelyezi a helyükre.

9. Lyuk szélén álló golyó (*Ball on Edge of Pocket*)

- (a) Ha egy golyó egy másik golyó érintése nélkül esik a lyukba, és nincs folyamatban semmilyen lökés sem, akkor a golyót vissza kell helyezni, és fel kell számítani a pontokat.
- (b) Ha a lökésben érintett bármelyik golyó hozzáért,
- de szabálysértés nem történt, akkor minden golyót vissza kell helyezni, és a lökő játékos megismételheti az előző lökést, vagy belátása szerint egy másik lökést végezhet el,
 - ha szabálytalanság történt, akkor a lökő játékosra ki kell szabni a szabályok szerint járó büntetést, minden golyót vissza kell helyezni, és a következő játékosnak ugyanolyan választási lehetősége van, mint általában egy szabálytalanság esetén.
- (c) Ha egy golyó a lyuk szélén táncol, de aztán beesik a lyukba, akkor ezt lyukba belökött golyóként kell a pontszámokba beszámítani, és nem kell a golyót visszahelyezni.

10. Snooker-helyzet szabálytalanság után

Ha szabálytalanság után a fehér golyó snooker-helyzetben áll meg, a játékvezető free ballt jelent be. (2. fejezet, 16. pont)

- (a) Ha a soron következő játékos úgy dönt, hogy saját maga kíván lökni, akkor
- bármelyik szabályosan meglökhető golyót megnevezheti, és
 - bármelyik megnevezett golyó olyan értékűnek tekintendő, mint amilyen a soron következő szabályosan meglökhető golyó lenne, eltekintve attól, hogy ha a golyót belökök, akkor azt vissza kell tenni a helyére.
- (b) Szabálytalanságnak számít, ha a fehér golyó
- először nem a megnevezett golyót érinti, vagy egyidejűleg egy másik golyóhoz is hozzáér, vagy
 - snooker-helyzetbe kerül bármelyik piros vagy free ballként megnevezett másik golyó takarása folytán, kivéve, ha már csak a rózsaszín és a fekete golyók vannak fenn az asztalon.
- (c) Ha a játékos belöki a free ballt, akkor azt vissza kell helyezni, és a golyó értékét hozzá kell adni a játékos pontszámához.
- (d) Ha a szabályosan meglökhető golyó azt követően esik be a lyukba, hogy a fehér golyó először – vagy egy másik szabályosan meglökhető golyóval egyidejűleg – a megnevezett golyóhoz ért hozzá, akkor a pontokat fel kell számítani és a golyót nem kell visszahelyezni az asztalra.
- (e) Ha a megnevezett golyó és egy szabályosan meglökhető golyó is beesik a lyukba, akkor csak az utóbbi értékét kell figyelembe venni a pontozásnál, kivéve, ha ez piros golyó volt, ugyanis ebben az esetben mindkét golyó pontértékét be kell számítani. Ezt követően csak a free ballt kell visszarakni a helyére, a másik golyót már nem lehet visszahelyezni.

(f) Ha a szabálysértő játékost az ellenfele arra kéri, hogy lökjön újra, akkor a free ball érvénytelenné válik.

11. Szabálytalanságok (*Fouls*)

Szabálytalanság esetén a játékvezető azonnal szabálysértést jelent be.

- (a) Ha a szabálysértő játékos még nem lökött, akkor már nem is lökhet, és a játékvezető kiszabja a büntetést.
- (b) Ha a játékos már lökött, akkor a játékvezető megvárja a lökés végét, és csak azután szabja ki a büntetést.
- (c) Szabályosnak kell elfogadni azt a lökést, melyet a játékvezető nem ítél szabálytalannak, és az ellenfél – az újabb lökés előtt – bejelentett óvása sem vezetett eredményre.
- (d) Bármelyik szabálytalanul visszahelyezett színes golyó azon a helyen marad, ahova került, kivéve, ha az asztalról lekerült, ekkor ugyanis vissza kell helyezni a szabály szerinti helyére.
- (e) A szabálytalanság elkövetése előtti breakben addig szerzett pontok megilletik a játékost, de nem lehet azokat a pontokat beszámítani a javára, melyeket a szabálytalan lökés révén szerzett.
- (f) A szabálytalanság után a következő lökést onnan kell elvégezni, ahol a fehér golyó megállt, ha pedig a fehér golyó lekerült az asztalról, akkor az ellenfél kézben-helyzetből jön.
- (g) Ha ugyanazon lökés során több szabálytalanságot is vét a játékos, akkor a legnagyobb büntetőpontot kell kiszabni.
- (h) A szabálysértő játékos
 - (i) viseli a 12. pontban meghatározott büntetést, és
 - (ii) ha az ellenfél kéri, akkor a szabálysértő játékosnak kell a következő lökést is elvégeznie.

12. Büntetések (*Penalties*)

Minden szabálytalanság legalább négypontos büntetést von maga után, kivéve, ha a szabályok nagyobb büntetést írnak elő az (a)-(d) bekezdésnek megfelelően. A büntetőpontok a következők:

- (a) A célgolyó pontértéke számít, ha
 - (i) a fehér golyót a játékos egynél többször érintette a lökés során,
 - (ii) a játékos egyik lába sem érintette a földet,
 - (iii) nem ő következett volna lökésre,
 - (iv) a játékos kézben-helyzetből szabálytalanul lök, ideértve a nyitólökést is,
 - (v) a fehér golyó egyetlen célgolyót sem talál el,
 - (vi) a fehér golyó a lyukba gurul,
 - (vii) free ball után snooker-helyzet marad,
 - (viii) ugrató lökés esetén,
 - (ix) a standardnak nem megfelelő dákóval való játék esetén,
 - (x) a játékos a szabályok 3. szakaszának 17 (e) pontját megsérti és a játékostársával konzultál.
- (b) A célgolyó vagy az érintett golyó pontértéke számít, függően attól, hogy melyik nagyobb értékű, ha
 - (i) a játékos akkor lök, mikor a golyók még nem álltak meg,
 - (ii) a játékos akkor lök, mikor a játékvezető még nem helyezte vissza a színes golyót a helyére,
 - (iii) szabályosan nem meglökhető golyó kerül lyukba,
 - (iv) a fehér golyó nem a célgolyót találja el először,
 - (v) tolólökés esetén,
 - (vi) a játékos hozzáér a játékban lévő valamelyik golyóhoz, kivéve, mikor a dákó végével meglöki a fehér golyót
 - (vii) a játékos kilöki a golyót az asztalról.
- (c) A célgolyó értéke, vagy a fehér golyóval érintett két golyó közül a magasabb pontértékű számít, ha a fehér golyó először egyszerre két golyót érint, kivéve, ha mindkettő piros golyó, vagy egy free ball és egy célgolyó.
- (d) Hétpontos büntetést kell kiszabni, ha a lökő játékos
 - (i) bármely célból asztalon nem lévő golyót használ,
 - (ii) valamilyen tárgyat használ rés vagy távolság megmérésére,
 - (iii) egymás után piros golyókra vagy a piros követően free ballra lök,
 - (iv) a fehéren kívül valamelyik golyót lökőgolyónak használ bármelyik lökésnél azt követően, hogy elkezdődött a frame,
 - (v) a játékvezető kérésére sem mondja meg, hogy melyik célgolyóra lök,
 - (vi) miután belökött egy piros golyót vagy pirosnak nevezett free ballt, szabálytalanságot követ el még a színes golyó megnevezése előtt.

13. Megismételt lökés (*Play again*)

Ha a szabálytalanság után a játékos arra kérte az ellenfelét, hogy lökjön újra, ezen kérése nem vonható vissza. Az újralökésre felkért játékos jogosult

- (a) megváltoztatni döntését a tekintetben, hogy
 - (i) miként lökjön, és
 - (ii) a lökésnél melyik golyót próbálja meg eltalálni.
- (b) a szabályosan belökött golyó(k) pontértékeit a játékos javára kell írni.

14. Szabálytalanság és hiba (*Foul and a Miss*)

A lökő játékosnak – a legjobb képessége szerint – a szabályosan meglökhető golyó eltalálására kell törekednie. Ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a játékos megsértette ezt a szabályt, akkor foul and a misst jelent be, kivéve, ha már csak a fekete van az asztalon, vagy ha olyan helyzet áll fenn, melyben lehetetlen eltalálni a golyót. Ez utóbbi esetben feltételezni kell, hogy a lökő játékos megpróbálja eltalálni a golyót, feltéve, hogy a szükséges erővel löki meg a fehér golyót az eltalálni kívánt golyó irányába közvetlenül vagy közvetve, de a játékvezető megítélése szerint a golyó elérését más golyó vagy golyók akadályozzák.

(a) Miután a játékvezető bejelentette a foul and a misst, a soron következő játékos kérheti a szabálytalanul lökő ellenfelét, hogy lökjön újra a megmaradt pozícióból, de dönthet úgy is, hogy az eredeti állásból ismétlje meg a lökést. Ez utóbbi esetben az eltalálni kívánt golyót ugyanoda kell visszahelyezni, ahol korábban volt, nevezetesen

- (i) a piros golyót, ha piros golyó volt a szabályosan meglökhető golyó,
- (ii) a színes golyót, ha piros már nem volt az asztalon, vagy
- (iii) a játékos által választott színes célgolyót, ha színes golyó következett a piros után.

(b) Ha a lökő játékos először nem a szabályosan meglökhető golyót találja el, holott a fehér golyóval egyenes vonalban akadálytalanul el lehet találni a szabályosan meglökhető valamelyik golyó valamelyik részét, a játékvezető foul and a misst jelent be, kivéve, ha valamelyik játékosnak – vagy már a lökést megelőzően, vagy a lökés eredményeképpen – snookerre van szüksége, és a játékvezető megítélése szerint a hiba nem volt szándékos.

(c) Ha a játékvezető misst jelent be a fenti (b) bekezdés alapján olyan esetben, mikor a fehér golyóval egyenes vonalban akadálytalanul el lehet találni a szabályosan meglökhető golyó közepét, a teljes golyót, illetve meg lehet érinteni a golyó valamelyik részét (piros golyók esetén ez bármelyik olyan, színes golyó által nem takart piros golyóra érvényes, amelyiknek teljes átmérője érinthető), akkor

- (i) ha a következő lökésnél először megint nem a szabályosan meglökhető golyót találja el, ugyanolyan pozícióból kell löknie, mint amilyen a foul and a misst bejelentésekor volt, függetlenül a pontkülönbségre, és
- (ii) ha a szabálysértő játékost arra kéri az ellenfele, hogy az eredeti pozícióból lökjön, akkor a játékvezetőnek figyelmeztetnie kell őt, hogy a harmadik sikertelen próbálkozás azzal a következménnyel jár, hogy a frame-et az ellenfelének fogja odaítélni.

(d) Ha a fehér golyót a szabályok szerint a játékvezető visszahelyezte, és a fehér golyóval egyenes vonalban tiszta úton akadálytalanul el lehet találni a szabályosan meglökhető valamelyik golyó valamelyik részét, de a lökő játékos az egyik golyón szabálytalanságot követ el (ideértve a fehér golyót is, miközben készül a lökésre), akkor a játékvezető nem jelent be misst, ha a játékos még nem lökött. Ekkor a megfelelő büntetést kell kiszabni, és

- (i) a soron következő játékos választhat, hogy maga lök, vagy felkéri a szabálysértő játékost, hogy lökjön újra a megmaradt pozícióból, vagy
- (ii) a soron következő játékos kérheti a játékvezetőtől, hogy helyezze vissza az összes elmozdult golyót az eredeti pozíciójába, és felkérheti a szabálysértő játékost, hogy lökjön az eredeti állásból, továbbá
- (iii) ha egymás után többször bement miss alatt áll elő a fenti helyzet, akkor a játék elvesztésére vonatkozó játékvezetői figyelmeztetés változatlanul érvényben marad.

(e) Minden egyéb miss bementése a játékvezető belátására van bízva.

(f) Azután, hogy a játékvezető misst mondott be és a következő játékos kéri a fehér golyó visszahelyezését, mindegyik elmozdított célgolyó azon a helyen marad, ahol van, kivéve, ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a szabálysértő játékosnak előnye származik vagy származhat ebből. Ebben az esetben bármelyik vagy mindegyik elmozdított golyó visszahelyezhető a játékvezető belátása szerint. Az asztalról szabálytalanul kiesett színes golyókat minden esetben vissza kell helyezni a szabály szerinti ponthelyükre vagy arra a helyre, ahol voltak.

(g) Ha miss után mindegyik golyót visszahelyezte a játékvezető, meg kell kérdeznie mind a szabálysértő,

mind pedig a soron következő játékos a golyó eredeti helyzetéről, de ezután a játékvezető döntése tekintendő véglegesnek.

(h) Ha ilyen konzultáció alatt valamelyik játékos hozzáér a játékban lévő valamelyik golyóhoz, akkor büntetést kell kiszabni rá, éppúgy, mintha lökő játékos lenne; ez azonban nem befolyásolja a játék további menetét. Ha szükséges, az elmozdított golyót a játékvezető belátása szerint visszahelyezi az eredeti helyére, még akkor is, ha a golyót felvették az asztalról.

(i) A soron következő játékos kérheti, hogy a játékvezető ne csak a fehér golyót, hanem a többi golyót is helyezze vissza az eredeti helyére, abban az esetben, ha azt kéri, hogy az eredeti pozícióból legyen a következő lökés, s a játékvezető bejelenti a játékos ezen szándékát.

15. Ha a golyót nem a lökő játékos mozdítja el (*Ball Moved by Other than Striker*)

Ha az álló vagy mozgó golyót nem a lökő játékos, hanem valami egyéb dolog mozdítja el, akkor a játékvezető visszahelyezi arra a helyre, ahol megítélése szerint korábban állt vagy állhatott, és nem szab ki büntetést.

(a) Ez a szabály arra az esetre is kiterjed, ha valamilyen egyéb esemény vagy – az ellenfél kivételével – más személy okozta azt, hogy a lökő játékos elmozdította a golyót.

(b) Egyik játékos sem büntethető azért, ha a golyókat a játékvezető mozdítja el.

16. Patthelyzet (*Stalemate*)

Ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy patthelyzet áll fenn vagy van kialakulóban, akkor haladéktalanul felajánlja a játékosoknak, hogy kezdjék újra a frame-et. Ha bármelyik játékos ellenzi ezt, akkor a játékvezető továbbengedi a játékot azzal a kikötéssel, hogy a helyzetnek egy meghatározott időn belül meg kell változnia. Rendszerint még további három lökést végezhet mindegyik játékos, de erről a játékvezető jogosult dönteni. Ha az állás alapvetően nem változik meg a megadott időn belül, akkor a játékvezető érvénytelenít minden pontot, visszahelyez minden golyót a frame újrakezdéséhez, melyben

(a) ugyanaz a játékos végzi el a nyitólökést, és

(b) ugyanaz a játékrend marad érvényben.

17. Négyfős snooker játék (*Four-handed Snooker*)

(a) Ha a játékot négyen játsszák, akkor a felek felváltva kezdik a frame-eket és mindegyik frame kezdetén meghatározzák a játék rendjét, mely az egész frame alatt érvényben marad.

(b) A játékosok a játék rendjét az új frame-ek kezdetekor változtathatják meg.

(c) Szabálytalanság esetén, ha az ellenfél újralökést kér, a szabálytalankodó játékos köteles újralökni, még akkor is, ha a szabálytalanság miatt már nem ő jönne. Az eredeti játékrend fennmarad, de a szabálytalankodó játékos partnere elveszíti a lökés jogát.

(d) A frame végén a 3. fejezet 4. pontjában meghatározott szabályokat kell alkalmazni. Ha olyan helyzet alakul ki, hogy a fekete golyót kell visszahelyezni, akkor a frame-et kezdő páros választhat, hogy melyik játékos végezze el a nyitólökést. A játékrend ugyanaz marad, mint a frame-ben.

(e) A partnerek a frame alatt tanácskozhatnak, kivéve,

(i) mikor az egyikük az asztalnál játszik, vagy

(ii) a lökő játékos első lökése után a break befejezéséig.

18. Kiegészítő segédeszközök használata (*Use of Ancillary Equipment*)

A lökő játékos felelőssége az általa használt segédeszközök asztalra helyezése és onnan történő levétele.

(a) A lökő játékos felelős minden eszközért – ideértve többek között, de nem kizárólag a nyergekért, a hosszabbítókért –, melyeket az asztalhoz visz, függetlenül attól, hogy az ő tulajdonát képezik vagy csak kölcsönkapták azokat (kivéve, ha a játékvezető adta). A lökő játékos meg kell büntetni ezen eszköz használatával okozott minden szabálytalanságáért.

(b) Az asztalnál rendszerint ott lévő, más által – ideértve a játékvezetőt is – biztosított eszközökért a lökő játékos nem felel. Ha ez az eszköz hibásnak bizonyul, és emiatt a lökő játékos hozzáér egy golyóhoz vagy golyókhoz, akkor a játékvezető nem jelenthet be szabálytalanságot. Ha szükséges, a játékvezető minden golyót visszahelyez a fenti 15. pont értelmében, és a játékos büntetés nélkül folytathatja tovább a breaket.

19. Értelmezés (*Interpretation*)

(a) A szabályokat és meghatározásokat a férfi és a női játékosokra mindenütt ugyanúgy kell alkalmazni.

(b) A körülmények szükségessé tehetik a szabályok kisebb módosítását a testi-fizikai hátrányokkal küszködő

játékosok esetén. Különösen például:

- (i) a 3. fejezet 12 (a)(ii) pontja nem alkalmazható a kerekesszékes játékosok esetén, és
 - (ii) a játékvezetőnek – a hozzá intézett kérésre – meg kell mondani a játékosnak a golyó színét, ha a játékos nem tud a színek – például a piros és a zöld – között különbséget tenni.
- (c) Ha nincs játékvezető, akkor mint minden más társasjátékban, figyelemmel kell lenni az ellenfél adottságaira.

4. FEJEZET – A JÁTÉKOSOK – (*The Players*)

1. Viselkedés (*Conduct*)

Abban az esetben, ha valamelyik játékos

- (a) a szokásosnál indokolatlanul több időt fordít egy lökésre vagy egy lökés kiválasztására; vagy
- (b) a játékvezető megítélése szerint szándékosan vagy ismételten tisztességtelen magatartást tanúsít; vagy
- (c) egyéb módon méltatlanul viselkedik; vagy
- (d) visszautasítja a frame folytatását;

akkor a játékvezető vagy

- (e) figyelmezteti a játékost, hogy további hasonló viselkedés esetén az ellenfélnek ítéli a frame-et; vagy
- (f) rögtön az ellenfélnek ítéli a frame-et; vagy
- (g) ha a játékos viselkedése annyira kirívó, akkor az ellenfélnek ítéli az egész játékot.

Ha a játékvezető a fenti (e) bekezdés szerint figyelmeztette a játékost, de a játékos ismételten megszegi a fent körülírt viselkedési normák bármelyikét, akkor a játékvezető köteles

- (a) az ellenfélnek ítélni a frame-et; vagy
- (b) ha a játékos viselkedése annyira kirívó, akkor az ellenfélnek ítélni az egész játékot.

Ha a játékvezető az ellenfélnek ítélte a frame-et a fenti rendelkezéseknek megfelelően, de a játékos továbbra is megszegi a fent leírt magatartási szabályokat, akkor a játékvezetőnek kötelessége az egész játékot az ellenfélnek ítélni.

A frame vagy a játék odaítéléséről hozott bármilyen játékvezetői döntés véglegesnek tekintendő, ellene fellebbezésnek helye nincs.

2. Büntetés (*Penalty*)

(a) Ha ezen fejezet alapján a játékostól elveszik a frame-et, a szabálytalankodó

- (i) elveszíti a frame-et, és
- (ii) elveszíti minden pontját, és az ellenfele az asztalon maradt golyók értéke szerinti pontszámot kap, de úgy, hogy minden egyes piros golyó nyolc pontot ér, és az asztról szabálytalanul lekerült minden színes golyó annyit ér, mintha azokat szabályosan belökték volna.

(b) Ha ezen fejezet alapján a játékostól elveszik a játékot, a szabálytalankodó

- (i) elveszíti a frame-et a fenti (a) bekezdés szerint,
- (ii) továbbá – ha a frame-ek számának jelentősége van – elveszíti a játék befejezéséhez szükséges minden további még le nem játszott frame-et,
- (iii) továbbá – ha az összesített pontoknak jelentősége van – elveszíti a hátramaradó frame-eket úgy, hogy minden egyes frame 147 pontnak számít.

3. A nem lökő játékos (*Non-striker*)

Mikor a lökő játékos játszik, az ellenfele nem állhat vagy mozoghat a lökő játékos látómezejében. Az asztaltól ésszerű távolságra kell állnia vagy ülnie.

4. Távollét (*Absence*)

Ha az éppen nem lökő játékosnak ki kell mennie a helyiségből, megbízottat jelölhet ki érdekeinek figyelemmel kísérésére, aki szükség esetén jelezheti, ha szabálytalanság történik. Az ilyen kijelölést a játék kezdete előtt kell a játékvezető tudomására hozni.

5. Feladás (*Conceding*)

- (a) A játékos csak akkor adhatja fel a játékot, ha ő van soron. Az ellenfélnek joga van elfogadnia vagy elutasítania a feladást. A játék feladását semmisnek és érvénytelennek kell tekinteni, ha az ellenfél a folytatás mellett dönt.
- (b) Ha az összesített pontszámoknak jelentőségük van, és a frame-et a játékos feladja, akkor az asztalon maradt pontok értékét hozzá kell adni az ellenfél pontszámához. Ebben az esetben mindegyik piros golyó nyolc pontot ér, és az asztalról szabálytalanul lekerült minden színes golyó annyit ér, mintha belökték volna azokat.
- (c) A játékos csak akkor adhat fel egy frame-et a játék során, ha már snookerre van szüksége. Ezen szabály bármilyen megsértése méltatlan viselkedésnek minősül a frame-et feladó játékos részéről.

5. FEJEZET – A HIVATALOS SZEMÉLYEK (*The Officials*)

1. A játékvezető (*The Referee*)

- (a) A játékvezető
 - (i) kizárólag ő jogosult megítélni, hogy a játék tisztességes-e vagy sem,
 - (ii) szabadon hozhat döntést a tisztességes játék kérdésében, bármely olyan helyzetben, melyről a szabály nem kellőképpen rendelkezik,
 - (iii) felelős a játék megfelelő vezetéséért e szabályok szerint,
 - (iv) közbelép, ha a szabályok bármilyen megsértését észleli,
 - (v) a játékost – kérésre – tájékoztatja a golyó színéről,
 - (vi) a játékos indokolt kérésére megtisztítja a golyót.
- (b) A játékvezető
 - (i) nem válaszolhat semmilyen olyan kérdésre, melyre a jelen szabályok nem hatalmazzák fel,
 - (ii) nem jelezheti a játékosnak, hogy szabálytalan lökést fog végezni,
 - (iii) nem adhat tanácsot és nem nyilváníthat véleményt a játékra kiható pontszámokról,
 - (iv) nem válaszolhat a pontkülönbségre vonatkozó semmilyen kérdésre.
- (c) Ha a játékvezető nem vett észre valamilyen eseményt, akkor belátása szerint a döntése érdekében segítségül hívhatja a pontozót vagy más hivatalos személyt, vagy azokat a nézőket, akik legjobb helyről láthatták az eseményt, vagy megtekintheti az esetről készült videofelvételt.

2. A pontozó (*The Marker*)

A pontozó vezeti a pontszámokat az eredményjelző táblán és segít a játékvezetőnek a feladata ellátásában. Ha szükséges, jegyzőkönyvvezetőként is közreműködik.

3. A jegyzőkönyvvezető (*The Recorder*)

A jegyzőkönyvvezető jegyzi fel a lökések pontszámait, a szabálytalanságokat, valamint azt, hogy mennyi pontot gyűjtött a játékos illetve az ellenfele. Ő jegyzi fel a breakek összpontszámait is.

4. Hivatalos személyek segítsége (*Assistance by Officials*)

- (a) A játékos kérésére a játékvezető vagy a pontozó elmozdítja és tartja a világító-berendezést, ha az zavarja a játékost a lökés kivitelezésében.
- (b) A játékvezető vagy a pontozó segítséget nyújthat a testi-fizikai hátrányokkal küszködő játékosoknak a körülményeknek megfelelően.