



Den Danske Billard Union

# SPILLEREGLER **SNOOKER**

Det Danske Snookerudvalg, september 2017

# Indhold

SEKTION 1 - Udstyr .....	1
1. Et standard-bord .....	1
2. Baller .....	1
3. Kø .....	1
4. Hjælpemidler .....	2
SEKTION 2 - Definitioner .....	3
1. Frame .....	3
2. Spil .....	3
3. Kamp .....	3
4. Baller .....	3
5. Spilleren ved bordet .....	3
6. Stød .....	3
7. Pot .....	4
8. Break .....	4
9. Stødballen i hånden .....	4
10. Bal i spil .....	4
11. Ball-on .....	4
12. Nomineret bal .....	4
13. Fri Bal .....	4
14. Stødt af bordet .....	5
15. Fejlpoint .....	5
16. Fejl .....	5
17. Snooker .....	5
18. Optaget plads .....	5
19. Push-stød .....	5
20. Jump-stød .....	5
21. Miss .....	6
SEKTION 3 - Spillet .....	8
1. Beskrivelse .....	8
2. Ballernes positioner .....	8
3. Spillemåde .....	8
4. Afslutning af frame, spil eller kamp .....	9
5. Bal i hånd .....	10
6. Ramme to baller samtidig .....	10
8. Klods .....	10
9. Baller på kanten af en lomme .....	11

10.	Straf .....	11
11.	Fejl .....	12
12.	Snooker efter en fejl .....	12
13.	Spil igen .....	13
14.	Fejl og Miss .....	13
15.	Baller forstyrret af andre end spilleren ved bordet .....	14
16.	Dødt løb .....	14
17.	Fire-mands Snooker .....	14
18.	Brug af hjælpemidler .....	14
19.	Fortolkning .....	15
SEKTION 4 - SPILLERNE .....		16
1.	Opførsel .....	16
2.	Straf .....	16
3.	Spilleren der ikke er ved bordet .....	16
4.	Fravær .....	17
5.	Opgive .....	17
SEKTION 5 - OFFICIALS .....		18
1.	Dommer .....	18
2.	Markør .....	18
3.	Protokolfører .....	18
4.	Hjælp fra officials .....	18
SHOOT OUT .....		19
	Tidstagning .....	19
	Fejl .....	19
	Andre regler .....	19
	Etikette .....	20
	Markøren .....	20
SIX REDS SNOOKER .....		21

# SEKTION 1 - Udstyr

Målene i parentes er det tilsvarende metriske mål afrundet til nærmeste millimeter.

## 1. Et standard-bord

### a) Dimensioner

Spillefladen inden for banderne skal være 11 fod og 8,5 tommer x 5 fod og 10 tommer (3569 mm x 1778 mm) med en tolerance på begge mål på +/- 0,5 tomme (13mm).

### b) Højde

Bordets højde fra gulvet til toppen af banden skal være i intervallet 2 fod og 9,5 tommer til 2 fod og 10,5 tommer (851 mm til 876 mm).

### c) Lommer

- i. Der skal være lommer i alle fire hjørner (to i toppen kaldet toplommer, to i bunden kaldet bundlommer og et på hver side af midten i langbanderne kaldet sidelommer)
- ii. Lommernes åbninger skal være udformet efter autoriserede skabeloner fra World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA Ltd).

### d) Baglinje og bunden

En lige linje tegnet 29 tommer (737mm) fra forsiden af bagbanden og parallelt med den, kaldes baglinjen, og området mellem den og bagbanden kaldes bunden.

### e) D'et

D'et er en halvcirkel med centrum midt på baglinjen og med en radius på 11,5 tommer (292mm).

### f) Pletter

Fire pletter er opmærket langs den lange midterlinje:

- i. toppletten kaldet 'Spotten' eller 'sorts plads', 12,75 tommer (324mm) fra topbanden,
- ii. midtpunktet kaldet Midterpletten eller 'blå plads', midt på linjen mellem sidelommerne,
- iii. pyramidepletten, eller 'pinks plads', midt mellem Midterpletten og topbanden, og
- iv. midt på baglinjen, kaldet 'bruns plads'.

Endnu to pletter er opmærket, hvor D'et møder baglinjen, kaldet 'guls plads' (til venstre set fra toppen af bordet) og 'grøns plads' (til højre set fra toppen af bordet).

## 2. Baller

- a) Ballerne skal være af godkendt materiale og skal alle have en diameter på 52,5 mm med en tolerance på +/- 0,05 mm, og
- b) de skal have samme vægt med en tolerance på 3 g. pr. sæt, og
- c) en bal eller et sæt baller kan skiftes ved enighed mellem spillerne eller ved dommerens beslutning.

## 3. Kø

En kø må ikke være mindre end 3 fod (914 mm) og må ikke afvige væsentligt fra den traditionelle og generelt accepterede udformning.

#### **4. Hjælpemidler**

Forskellige støtter (rests), lange køer, forlængere og omformere må bruges af spillere sat i besværlige positioner. Disse kan være en del af det almindelige udstyr ved bordet, men kan også være medbragt af en spiller eller af dommeren. Alle forlængere, omformere og andre aggregater skal være i et design godkendt af WPBSA Ltd.

## SEKTION 2 - DEFINITIONER

### 1. Frame

En frame i snooker er perioden fra det første stød, som beskrevet i sektion 3, regel 3(c), og med ballerne liggende som beskrevet i sektion 3, regel 2, og indtil

- a) spilleren ved bordet giver op, mens det er dennes tur, eller
- b) på forlangende af spilleren ved bordet når kun sort er tilbage og med en forskel på mere end syv point i dennes favør, eller
- c) sidste pot eller fejl når kun sort er tilbage (se sektion 3, regel 4), eller
- d) afgjort af dommeren under sektion 3 regel 14(d) (ii) eller sektion 4, regel 2.

### 2. Spil

Et spil er et aftalt eller angivet antal frames.

### 3. Kamp

En kamp er et aftalt eller angivet antal spil.

### 4. Baller

- a) Den hvide bal kaldes stødballen.
- b) De 15 røde og 6 farvede baller kaldes objektballer.

### 5. Spilleren ved bordet

Personen, der skal til at støde eller er i gang med et break, benævnes spilleren ved bordet og bliver ved med at være det, til denne har stødt det sidste stød eller har lavet fejl, og dommeren mener, at denne endeligt har forladt bordet. Hvis en spiller, der ikke er spilleren ved bordet, ude af tur kommer hen til bordet, skal denne betegnes som spilleren ved bordet for alle fejl, denne måtte lave, før bordet forlades. Når dommeren mener, at ovenstående er overholdt, er det modstanderens tur. Dennes tur eller retten til at støde slutter, når

- a) denne ikke scorer nogle point i sin tur, eller
- b) denne begår en fejl, eller
- c) denne beder modstanderen om at støde igen, hvis modstanderen har lavet en fejl.

### 6. Stød

- a) Et stød er, når spilleren ved bordet rammer stødballen med duppen på køen.
- b) Et stød er lovligt, når ingen regler er overtrådt.
- c) Et stød er ikke overstået, før
  - i. alle ballerne står helt stille, eller
  - ii. spilleren har rejst sig fra bordet eller er på vej væk fra bordet, eller
  - iii. alt udstyr er fjernet fra bordet, og
  - iv. dommeren har annonceret scoren efter det pågældende stød.
- d) Et stød kan udføres direkte eller indirekte:
  - i. Et stød er direkte, når stødballen rammer en objektbal uden at ramme en bande først.
  - ii. Et stød er indirekte når stødballen rammer en eller flere bander, før den rammer en objektbal.

- e) Hvis modstanderen støder til stødballen, før ballerne ligger helt stille, skal denne straffes, som denne var spilleren ved bordet, og dennes tur er slut.

## **7. Pot**

Et pot er, når en objektbal, efter kontakt med en anden bal og uden overtrædelser af reglerne, ryger ned i en af lommerne (går i hul). At få en bal til at gå i hul kaldes at potte.

## **8. Break**

Et break er et antal pots i træk i en frame under én spillers tur.

## **9. Stødballen i hånden**

- a) Stødballen er i hånden
  - i. ved starten af hver frame, eller
  - ii. når den har været i hul, eller
  - iii. når den har været stødt af bordet, eller
  - iv. når sort bliver lagt på sin plads, efter en frame er endt uafgjort.
- b) Den forbliver i hånden, indtil
  - i. den er spillet lovligt, eller
  - ii. en fejl er begået, mens ballen er på bordet.
- c) Spilleren siges at have bal i hånd, når denne har stødballen i hånden som beskrevet ovenfor.

## **10. Bal i spil**

- a) Stødballen er i spil, når den ikke er i hånden.
- b) Objektballer er i spil fra starten af en frame, og til de er pottet eller stødt af bordet.
- c) Farver kommer i spil igen, når de er genplaceret på deres plads.

## **11. Ball-on**

Enhver bal, der lovligt må rammes direkte af stødballen, eller enhver bal, der ikke må rammes direkte, men som må pottes, kaldes ball-on.

## **12. Nomineret bal**

- a) En nomineret bal er den objektbal, som spilleren ved bordet tilkendegiver eller indikerer til dommeren, efter dommerens opfattelse, at ville ramme først.
- b) Dommeren kan forlange, at spilleren ved bordet tilkendegiver, hvilken bal der er nomineret som ball-on.

## **13. Fri Bal**

En fri bal er den bal, der ikke i forvejen er ball-on, som spilleren nominerer som ball-on, når denne er lagt snooker efter en fejl (se sektion 3, regel 12)

#### 14. Stødt af bordet

En bal er stødt af bordet, hvis den falder til ro andre steder end på spillefladen eller i hul, eller hvis den samles op af en spiller, mens den stadig er i spil som beskrevet i sektion 3, regel 14(g).

#### 15. Fejlpoint

Fejlpoint tildeles til en modstander efter enhver fejl.

#### 16. Fejl

En fejl er enhver overtrædelse af reglerne.

#### 17. Snooker

Stødballen siges at være lagt snooker, når et direkte stød i lige linje på enhver ball-on er helt eller delvist blokeret af en eller flere baller, der ikke er ball-on. Hvis en eller flere baller, der er ball-on, kan rammes helt yderligt på begge sider uden at være blokeret af baller, der ikke er ball-on, er stødballen ikke lagt snooker.

- a) Hvis stødballen er i hånden, er den lagt snooker, hvis den er blokeret som ovenfor beskrevet fra enhver position i D'et.
- b) Hvis stødballen er blokeret af mere end én bal, der ikke er ball-on, regnes
  - i. den nærmeste bal for at være den blokerende, og
  - ii. skulle mere end én blokerende bal være i samme afstand, regnes de begge for at være blokerende baller.
- c) Når en rød er ball-on, og stødballen er forhindret i at ramme forskellige røde af forskellige blokerende farver, er der ingen blokerende bal.
- d) Spilleren ved bordet er lagt snooker, når stødballen er lagt snooker som beskrevet ovenfor.
- e) Stødballen kan ikke være lagt snooker af en bande. Hvis den buede afslutning på en bande blokerer stødballen og er tættere på end en blokerende bal, der ikke er ball-on, er den ikke lagt snooker.

#### 18. Optaget plads

En plads er optaget, hvis der ikke kan ligge en bal på pletten uden at berøre en anden.

#### 19. Push-stød

Et push-stød er, når kø-duppen er i kontakt med stødballen,

- a) efter den har påbegyndt sin fremfærd, eller
- b) mens den er i kontakt med en objekt bal, undtaget hvis stødballen og objektballen næsten rører hinanden, og stødballen rammer meget tyndt på objektballen.

#### 20. Jump-stød

Et jump-stød er, når stødballen passerer hen over en del af en objektbal, uanset om den rammer den eller ej, undtaget

- a) hvis stødballen først rammer en objektbal og derefter springer over en anden bal, eller
- b) hvis stødballen hopper og rammer en objektbal, men ikke springer over den, eller
- c) hvis den, efter at have ramt en lovlig objektbal, springer over den efter at have ramt en anden bal eller en bande.



## **21. Miss**

Miss er, når stødballen ikke rammer en ball-on som det første, og dommeren ikke mener, at spilleren ved bordet har gjort et tilstrækkeligt godt forsøg på at ramme den.



# SEKTION 3 - SPILLET

## 1. Beskrivelse

Snooker kan spilles af to eller flere spillere enten individuelt eller som hold. Kort fortalt er spillet som følger:

- a) Hver spiller bruger den samme hvide stødbal og de 21 objektballe – 15 røde, hver med værdien 1, og 6 farver: Gul 2, Grøn 3, Brun 4, Blå 5, Pink 6 og Sort 7.
- b) Der opnås point ved, at en spiller i sin tur pottet skiftevis en rød og en farve, indtil alle røde er pottet, og farverne er pottet i rækkefølge efter stigende værdi.
- c) Point givet for pottede baller lægges til spilleren ved bordets point.
- d) Strafpoint givet for fejl lægges til modstanderens point.
- e) En taktik, der kan bruges på ethvert tidspunkt i spillet, er, at lægge stødballen bag en bal, der ikke er ball-on, så den er lagt snooker for modstanderen. Hvis den ene spiller eller det ene hold er bagud med flere point, end der er tilbage på bordet, bliver det især vigtigt at spille efter snookers i håb om at opnå point for modstanderens fejl.
- f) Framens vinder er den spiller eller det hold, der
  - i. opnår det højeste antal point, eller
  - ii. får framen givet op af modstanderen, eller
  - iii. får givet sejren under sektion 3, regel 14 (d) (ii) eller sektion 4, regel 2.
- g) Spillets vinder er den spiller eller det hold, der
  - i. vinder flest eller det aftalte antal frames, eller
  - ii. opnår den højeste total, hvor akkumulerede point er relevante, eller
  - iii. der erklæres vinder i henhold til sektion 4, regel 2.
- h) Vinderen af en kamp er den spiller eller det hold, der vinder flest spil eller, hvor akkumulerede point er relevante, med den højeste total.

## 2. Ballernes positioner

- a) Ved starten af hver frame er stødballen i hånden og objektballerne placeret som følger:
  - i. De røde i form af en tæt samlet ligesidet trekant med den forreste røde midt på bordet så tæt på pinks plads som muligt uden at røre pink og trekantens bund ind mod og parallel med topbanden.
  - ii. De seks farver på deres pladser som anført sektion 1, regel 1(f).
- b) Hvis en fejl sker i opsætningen af ballerne, skal reglen i sektion 3, regel 7(c) gælde, og framen skal starte som anført i sektion 3, regel 3(c).
- c) Når en frame er startet, må en bal kun renses af dommeren efter anmodning fra spilleren ved bordet, og
  - i. ballens position, hvis den ikke er på sin plads, skal mærkes op med et dertil egnet aggregat, før den tages op fra bordet.
  - ii. Aggregatet, der bruges til at opmærke ballens position, overtager ballens værdi, indtil denne er renses og genplaceret. Hvis en spiller rører eller flytter aggregatet, skal denne straffes, som var denne spilleren ved bordet, uden at det skal forstyrre spillets rækkefølge. Dommeren skal derpå om nødvendigt genplacere aggregatet eller ballen, selv hvis det blev samlet op.

## 3. Spillemåde

Spillerne afgør rækkefølgen ved lodtrækning eller anden metode, der er enighed om. Vinderen af lodtrækningen bestemmer, hvem der starter.

- a) Spilrækkefølgen forbliver herefter den samme spillet igennem, på nær hvis en spiller efter en fejl beder den anden om at spille igen.

- b) Spillerne eller holdene skiftes til at starte for hver frame i spillet.
- c) Den første spiller starter med ballen i hånden, og framen starter, når ballen er placeret på bordet og er blevet berørt med duppen på køen enten
  - i. med et stød, eller
  - ii. mens der lægges an til stødet.
- d) Hvis en frame er startet af den forkerte spiller eller side
  - i. skal frames startes om korrekt, og der dømmes ikke fejl, såfremt kun ét stød er gennemført og der derudover ikke er lavet fejl, eller
  - ii. framen skal fortsætte, hvis der er udført mere end ét stød, eller hvis en fejl er begået, efter det første stød er gennemført, således at den korrekte rækkefølge genoptages ved næste frame, så spilleren eller siden starter tre gange i træk, eller
  - iii. hvis framen ender ud i et re-rack (se sektion 3, regel 16), skal den korrekte spiller eller side starte.
- e) For at et stød er lovligt, må ingen af de i regel 10 (straf) anførte punkter være overtrådt.
- f) I det første stød hver tur, indtil alle røde er pottet, er rød eller en fri bal nomineret som rød, ball-on. Spilleren får point for værdien af hver rød eller fri bal nomineret som rød, der pottes i det samme stød.
- g)
  - i. Hvis en rød eller en fri bal nomineret som rød pottes, spiller den samme spiller det næste stød, og den næste ball-on er så en farve efter spillerens eget valg. Hvis ballen pottes, får denne point for dens værdi og må fortsætte.
  - ii. Breaket fortsætter ved at potte skiftevis rød og farve, indtil alle røde er pottet, og om muligt en farvet er blevet pottet efter den sidste røde.
  - iii. Farverne bliver dernæst ball-on efter værdi i stigende rækkefølge som beskrevet i sektion 3, regel 1(a). Efterhånden som de pottes, forbliver de væk fra bordet undtaget som beskrevet i sektion, regel 4, herunder, og spilleren ved bordet fortsætter til den næste farvede, der bliver ball-on.
  - iv. I et tilfælde hvor spilleren ved bordet spiller videre, før dommeren har genplaceret en bal, tæller ballens værdi ikke med i breaket, og sektion 3, regel 10(a) (i), eller sektion 3, regel 10(b) (ii), skal gælde.
- h) Røde baller genplaceres ikke, når de har været pottet eller stødt af bordet, uanset at en spiller derved kan opnå fordel af at begå en fejl. Undtagelser herfor er beskrevet i sektion 3, regel 2(c)(II), regel 9, regel 14(b) og (f), regel 15(a) og 18(c).
- i) Hvis spilleren ved bordet ikke pottes eller begår fejl, slutter dennes tur, og næste spiller fortsætter derfra, hvor stødballen falder til ro eller med stødballen i hånden, hvis den har været stødt af bordet eller i hul.
- j) Hvis en bal 'hopper' ud af en lomme igen og ind på klædet, tæller den ikke som at være pottet. Dette gælder også, selvom det skyldes, at lommen er overfyldt.

#### 4. Afslutning af frame, spil eller kamp

- a) Når kun sort er tilbage, afsluttes framen af næste point eller fejl, undtaget følgende tilfælde:
  - i. Spillerne herefter har samme antal point, og
  - ii. der ikke spilles med akkumulerede point.
- b) Når begge ovennævnte tilfælde gør sig gældende,
  - i. lægges sort på sin plads, og
  - ii. spillerne trækker lod om retten til at bestemme, hvem der starter, og
  - iii. den startende spiller har stødballen i hånden, og
  - iv. næste point eller fejl afgør framen.
- c) Hvor akkumulerede point afgør vinderen af et spil eller en kamp, og spillerne har samme antal point ved afslutningen af den afgørende frame, skal de følge ovenstående procedure som beskrevet i (b).

## 5. Bal i hånd

For at spille med bal i hånd skal stødbollen spilles fra en position på eller indenfor linjerne i D'et, men kan spilles i en hvilken som helst retning.

- a) Dommeren kan, hvis adspurgt, svare på, om stødbollen er korrekt placeret (inden for linjerne i D'et).
- b) Hvis kø-duppen berører stødbollen i forbindelse med placering af stødbollen, og dommeren skønner, at spilleren ved bordet ikke forsøgte at støde til den, er stødbollen ikke i spil.

## 6. Ramme to baller samtidig

To baller, udover to røde eller en fri bal og en ball-on, må ikke rammes samtidigt, som det første stødbollen rammer.

## 7. Genplacering af farverne

Enhver farve, der har været i hul eller stødt af bordet, skal lægges på plads før næste stød, indtil den pottes endeligt under, sektion 3, regel 3(g) (iii).

- a) En spiller skal ikke holdes ansvarlig for en fejl begået af dommeren i forbindelse med at lægge farverne på plads.
- b) Hvis en farve ved en fejl lægges på plads efter at være pottet i rækkefølge som angivet i sektion 3, regel 3(g) (iii), skal den fjernes fra bordet uden straf, så snart fejlen opdages, og spillet fortsætter.
- c) Hvis der stødes med en eller flere baller, der ikke er lagt rigtigt på plads, så regnes de efterfølgende for korrekt placeret. En farve, der mangler på bordet, skal lægges på plads
  - i. uden straf, hvis den har manglet ved tidligere stød, eller
  - ii. med strafpoint, hvis spilleren ved bordet har stødt, før dommeren kunne nå at lægge den på plads.
- d) Hvis en farve skal lægges på plads, og dens plads er optaget, skal den lægges på den ledige plads med højeste værdi.
- e) Hvis mere end én farve skal lægges på plads, og deres egne pladser er optagede, skal den bal med den højeste værdi lægges på plads først.
- f) Hvis alle pladser er optaget, skal farven placeres så tæt på sin egen plads som muligt i en lige linje tættest mod topbanden.
- g) I pink og sorts tilfælde, hvis alle pladser er optaget, og der ikke er plads mellem ballens plads og topbanden, skal den placeres så tæt på sin egen plads som muligt på en lige linje mod bundbanden.
- h) I alle tilfælde må farven, når den er lagt på plads, ikke røre en anden bal.
- i) En bal må for at være korrekt placeret blive lagt med hånden på det i disse regler anviste sted.

## 8. Klods

- a) Hvis stødbollen ligger klods på en anden bal eller baller, der er eller kan være ball-on, skal dommeren gøre opmærksom på det og indikere, hvilken eller hvilke baller der ligger klods. Hvis stødbollen rører mere end én eller flere farver, efter spilleren ved bordet har pottet en rød bal, eller en fri bal nomineret som en rød, skal dommeren spørge, hvilken bal spilleren vælger som ball-on.
- b) Når der er dømt klods, skal spilleren ved bordet støde væk fra den pågældende bal, uden at den bevæger sig, ellers er det et push-stød.
- c) Forudsat at spilleren ved bordet ikke får objektballen til at bevæge sig, skal der ikke dømmes fejl, hvis
  - i. ballen er ball-on, eller
  - ii. ballen kan være ball-on, og spilleren ved bordet erklærer, at den er ball-on, eller

- iii. ballen kunne være ball-on, og spilleren ved bordet erklærer og som det første rammer en anden bal, der kan være ball-on.
- d) Hvis stødballen kommer til hvile og er klods, eller næsten klods, på en bal, der ikke er ball-on, skal dommeren, hvis adspurgt, svare ja eller nej til, om den er klods. Spilleren skal herefter støde væk fra ballen uden at ballen bevæger sig og må først ramme ball-on.
- e) Hvis stødballen ligger klods på både en bal, der er ball-on, og en, der ikke er, skal dommeren kun indikere, at den er klods på den, der er ball-on. Hvis spilleren ved bordet spørger, om den også rører den bal, der ikke er ball-on, skal dommeren besvare det.
- f) Hvis dommeren mener, at en bal, der er klods, har bevæget sig, uden at spilleren ved bordet er skyld i det, skal denne ikke dømmes fejl.
- g) Hvis en stilleliggende objektbal, der ikke ligger klods ved dommerens undersøgelse, senere ligger klods, skal den genplaceres af dommeren.

## 9. Baller på kanten af en lomme

- a) Hvis en bal går i hul uden at blive ramt af en anden og uden at være en del af et igangværende stød, skal den genplaceres, og scorede point skal gælde.
- b) Hvis den ville være blevet ramt af en bal involveret i et stød
  - i. uden at overtræde reglerne, skal alle baller genplaceres, og stødet skal spilles igen, eller spilleren ved bordet kan vælge at spille et andet stød.
  - ii. Hvis en fejl begås, får modstanderen de foreskrevne fejlpoint, ballerne genplaceres, og den næste spiller har de normale valgmuligheder efter en fejl.
- c) Hvis en bal balancerer et øjeblik på kanten af en lomme for så at falde i, tæller den som i hul og skal ikke genplaceres.

## 10. Straf

Alle de følgende handlinger er fejl og resulterer i en straf på fire point, medmindre end højere straf er angivet i paragraf (a)-(d) herunder. Straf er

- a) værdien af ball-on, hvis
  - i. spilleren ved bordet støder, før dommeren har genplaceret en farve, der har været nomineret som en fri bal,
  - ii. stødballen rammes mere end én gang,
  - iii. der stødes, uden et ben rører gulvet,
  - iv. uden det er ens tur,
  - v. der spilles forkert fra bal i hånd, inklusiv i åbningsstødet,
  - vi. der ikke rammes noget,
  - vii. stødballen pottes,
  - viii. der lægges en snooker bag en fri bal, undtaget som beskrevet i sektion 3, regel 12(b) (ii),
  - ix. der spilles et jump-stød,
  - x. der spilles med en ikke godkendt kø, eller
  - xi. der konfereres med en partner i modstrid med sektion 3, regel 17(e).
- b) den højeste værdi af enten ball-on eller den i fejlen involverede bal ved at
  - i. støde, uden at alle baller er i ro,
  - ii. støde, før dommeren har lagt alle baller på plads,
  - iii. potte en bal, der ikke er ball-on,
  - iv. ramme en bal, der ikke er ball-on, som det første,
  - v. lave et push-stød,
  - vi. røre en bal i spil udover stødballen med duppen af køen, når der stødes, eller
  - vii. støde en bal af bordet.

- c) værdien af ball-on eller den højeste værdi af de to involverede baller, når stødballen samtidigt rammer to baller, der ikke er to røde, når en rød er ball-on, eller en fri bal og en ball-on.
- d) en straf på syv point, hvis spilleren ved bordet
  - i. bruger en bal, der ikke er på bordet, uanset formål,
  - ii. bruger et objekt til at måle mellemrum eller afstand,
  - iii. rører en bal under konsultation som beskrevet i sektion 3, regel 14(g),
  - iv. spiller på rød eller fri bal efterfulgt af en rød i på hinanden følgende stød,
  - v. støder til en anden bal end stødballen, efter framen er startet,
  - vi. ikke melder, hvilken bal der er ball-on, på dommerens forlangende, eller
  - vii. efter at have pottet en rød eller en fri bal nomineret som rød begår en fejl, før en farve er nomineret.

## 11. Fejl

Hvis en fejl begås, skal dommeren straks gøre opmærksom på det.

- a) Hvis spilleren ved bordet ikke har nået at støde, slutter dennes tur straks, og dommeren skal annoncere fejlen.
  - b) Hvis spilleren har stødt, venter dommeren til stødet er færdigt, før denne gør opmærksom på fejlen.
  - c) Hvis en fejl hverken er blevet dømt, eller der er givet medhold til modspilleren heri, før det næste stød, tæller fejlen ikke.
  - d) En farve, der ikke er lagt korrekt, skal forblive, hvor den er. Hvis den ikke er på bordet, skal den lægges på plads.
  - e) Alle point, der er opnået i et break, frem til en fejl begås, tæller, men spilleren ved bordet får ingen point for nogen pottet bal i et stød, hvor der dømmes fejl.
  - f) Det næste stød spilles fra, hvor stødballen ligger, eller hvis stødballen ikke er på bordet, fra D'et.
  - g) Hvis mere end én fejl begås i samme stød, skal den højeste involverede straf gives.
  - h) Spilleren der har begået fejlen
    - i. modtager strafpoint som beskrevet i regel 10 (straf), og
    - ii. skal spille det næste stød, hvis modstanderen forlanger det.
  - i) Hvis spilleren ved bordet laver enhver fejl, mens denne er i en snooker, eller på anden måde blokeret, og modstanderen beder denne om at støde igen, har modstanderen valget, om ball-on skal være den samme, som før fejlen blev begået, navnlig:
    - i. enhver rød, når rød var ball-on,
    - ii. den farve, der var ball-on, når alle røde er væk fra bordet, eller
    - iii. en farve efter spilleren ved bordets valg, hvor en farve var ball-on, efter en rød bal var pottet, eller
    - iv. muligheden for at spille den næste røde bal, eller gule bal når der ikke er flere røde tilbage.
- Enhver bal, der er blevet rykket, skal genplaceres af dommeren til dens oprindelige position, hvis modstanderen kræver det.

## 12. Snooker efter en fejl

Hvis stødballen er lagt snooker efter en fejl, skal dommeren gøre opmærksom på, at der er fri bal (sektion 2, regel 17).

- a) Hvis den næste spiller vælger at spille stødet selv,
  - i. må denne nominere en hvilken som helst bal som ball-on, og
  - ii. enhver nomineret bal skal regnes som og have værdi som ball-on, bortset fra, at en farve pottet som fri bal skal lægges på plads igen.
- b) Det er en fejl, hvis stødballen
  - i. ikke rammer den nominerede bal først eller samtidig med en ball-on, eller

- ii. er snooker på alle røde eller ball-on bag den nominerede frie bal, undtaget når kun pink og sort er tilbage på bordet.
- c) Hvis den frie bal går i hul, lægges den på sin plads, og værdien af ball-on lægges til spillerens point.
- d) Hvis en ball-on går i hul, efter at stødballen har ramt den nominerede frie bal først eller samtidig med en ball-on, tæller den til spillerens score og forbliver i hul.
- e) Hvis både den nominerede frie bal og en ball-on går i hul, tæller kun ball-on til spillerens point, undtaget hvis det var en rød, så tæller begge. Den frie bal lægges herefter på plads og ball-on forbliver i hul.
- f) Hvis spilleren, der begik fejlen, bliver bedt om at spille igen, bortfalder fri bal.

### 13. Spil igen

Når en spiller har bedt sin modstander om at spille igen efter en fejl, kan det ikke trækkes tilbage. Overtræderen, der er blevet bedt om at spille igen, har lov til at

- a) ændre mening om,
  - i. hvilket stød denne ønsker at spille, og
  - ii. hvilken bal denne vil forsøge at ramme.
- b) få point for den eller de baller, denne lovligt potter.

### 14. Fejl og Miss

- a) Spilleren ved bordet skal, efter bedste evne, tilstræbe at ramme ball-on. Hvis dommeren skønner denne regel overtrådt, skal denne dømmes FEJL OG MISS, medmindre
  - i. en eller flere spillere skal bruge fejlpoint før eller som et resultat af stødet for at vinde, eller
  - ii. hvis en eller flere spillere skal bruge fejlpoint for at spille uafgjort, uden værdien af re-spot black, og dommeren vurderer, at der ikke var miss med vilje, eller
  - iii. det er umuligt at ramme ball-on.

I sidstnævnte tilfælde må det antages, at spilleren ved bordet har forsøgt at ramme ball-on, hvis denne støder direkte eller indirekte i retning af ball-on og hårdt nok til, at ball-on, efter dommerens mening, ville være blevet ramt, hvis det ikke var for den eller de blokerende baller.
- b) Når der er dømt fejl og miss, kan den anden spiller bede den fejlende spiller om at spille igen fra den efterladte position eller at spille igen fra den oprindelige position. I det sidst nævnte tilfælde skal ball-on være den samme som i det netop forsøgte stød, hvilket vil sige
  - i. enhver rød, hvis rød var ball-on,
  - ii. den farve, der er ball-on, hvis alle røde er pottet, eller
  - iii. en farve bestemt af spilleren ved bordet, hvis det var en farve, efter at en rød blev pottet.
- c) Hvis spilleren ved bordet støder uden at ramme en ball-on, til hvilken der er plads i en lige linje, eller der er plads i en lige linje til en anden bal, der kunne være ball-on, skal dommeren dømmes fejl og miss, medmindre situationen er som beskrevet i paragraf (a)(i) og (a)(ii).
- d) Når der er dømt fejl og miss efter paragraf (c) herover, hvor der var plads i en lige linje til ball-on, eller en bal der kunne være ball-on, så den kan rammes lige på (hvis det drejer sig om røde, regnes det som fuld diameter af enhver rød, der ikke blokeres af en farve), så skal
  - i. et efterfølgende mislykket forsøg på at ramme en ball-on fra samme sted bedømmes som fejl og miss uanset pointforskelle, og
  - ii. hvis spilleren bedes spille igen fra samme position, skal denne advares om, at et tredje fejlslagent forsøg vil medføre, at framen vindes af modstanderen.
  - iii. Hvis spilleren bliver bedt om at støde fra, hvor stødballen kommer til hvile, skal fejl og miss situationen starte forfra.
- e) Når stødballen er blevet lagt tilbage under denne regel, hvor der er plads i en lige linje til enhver del af enhver bal, der kan være ball-on, og spilleren ved bordet begår fejl på en bal, inklusive stødballen, skal der ikke dømmes fejl og miss, hvis der ikke er stødt. I dette tilfælde tildes der strafpoint. Den



næste spiller kan bede modstanderen om at spille igen eller vælge selv at spille ballen, som den ligger eller fra den oprindelige placering. Hvis modstanderen bliver bedt om at spille igen, skal ball-on være den samme, som før fejlen blev lavet, navnlig

- i. enhver rød, når rød var ball-on,
  - ii. den farve, der var ball-on, når alle røde er væk fra bordet, eller
  - iii. en farve efter spilleren ved bordets valg, hvor en farve var ball-on, efter en rød bal var pottet.
- Hvis ovenstående situation opstår, efter en række af miss er blevet dømt som beskrevet i paragraf (d), skal enhver advarsel om at tage framen stå ved magt.
- f) Når en bal genplaceres efter fejl og miss, konsulteres begge spillere med hensyn til den oprindelige position, hvorefter dommerens beslutning er endelig.
  - g) Under en sådan konsultation, hvis en af spillerne berører en bal i spil, straffes denne, som var denne spilleren ved bordet, uden i øvrigt at ændre på rækkefølgen. Den berørte bal genplaceres af dommeren, om nødvendigt også selvom den blev samlet op, jf. sektion 3, regel 10(d) (iii).

### **15. Baller forstyrret af andre end spilleren ved bordet**

Hvis en bal, liggende eller i bevægelse, forstyrres af andre end spilleren ved bordet, skal den genplaceres af dommeren, hvor denne mener, den var, eller ville være endt, uden straf.

- a) Denne regel inkluderer tilfælde, hvor omstændigheder eller personer får spilleren ved bordet til at rykke en bal, men den vil ikke inkludere tilfælde, hvor en bal bevæger sig på grund af fejl ved bordets overflade med undtagelse af tilfælde, hvor en genplaceret bal rykker sig, før det næste stød er taget.
- b) Ingen spiller kan tildeles strafpoint for, at dommeren kommer til at rykke en bal.

### **16. Dødt løb**

Hvis dommeren vurderer, at spillet nærmer sig dødt løb, skal denne tilbyde spillerne muligheden for at starte framen forfra. Hvis en spiller modsætter sig, skal dommeren tillade spillet at fortsætte med den forudsætning, at situationen skal ændre sig i løbet af et angivet antal stød - normalt efter tre stød fra hver, men fastsat af dommeren i det enkelte tilfælde. Hvis situationen herefter fortsat er dødt løb, skal dommeren nulstille spillernes point og starte framen forfra, men lade den samme spiller starte ved bordet, jf. sektion 3, regel 3(d) (iii), og i øvrigt holde samme rækkefølge.

### **17. Fire-mands Snooker**

- a) I fire-mands snooker skal hver side skiftes til at starte, og spilrækkefølgen skal besluttes ved framens start. Den besluttede rækkefølge skal holdes hele framen igennem.
- b) Spillerne kan ændre spilrækkefølgen ved starten af en ny frame.
- c) Hvis en fejl begås, og den anden side beder den fejlende spiller om at spille igen, skal samme spiller fortsætte, også selvom det ikke var dennes tur, og den oprindelige spilrækkefølge skal holdes, selvom det betyder, at den fejlendes partner springes over.
- d) Når en frame ender uafgjort, gælder sektion 3, regel 4. Hvis en re-spot black er nødvendig, er det parret, der startede framen, som bestemmer, hvem der lægger ud. Spilrækkefølgen fortsætter som i framen.
- e) Partnere må gerne konferere under en frame, men ikke når en af dem er spilleren ved bordet og i gang med at støde efter det første stød i et break, og indtil breaket er færdigt.

### **18. Brug af hjælpemidler**

Det er spilleren ved bordet, der har ansvaret for at placere og fjerne udstyr, denne måtte bruge ved bordet.

- a) Spilleren ved bordet er ansvarlig for alle ting, heriblandt støtter og forlængere, hvad enten det er dennes egne eller lånte (undtaget af dommeren), og denne vil modtage strafpoint for fejl begået med dette udstyr.
- b) Udstyr, der normalt findes ved bordet og er stillet til rådighed af andre, heriblandt dommeren, er ikke spilleren ved bordets ansvar. Skulle dette udstyr vise sig behæftet med fejl, som medfører, at spilleren ved bordet laver fejl, skal der ikke dømmes fejl.
- c) Dommeren skal, om nødvendigt, genplacere ballerne i henhold til sektion 3, regel 15, herover, og spilleren ved bordet får lov til at fortsætte ustraffet.

## 19. Fortolkning

- a) Gennem disse regler og definitioner skal ord, der antyder det maskuline køn, i ligeså høj grad gælde for og inkludere det feminine køn.
- b) Omstændigheder kan nødvendiggøre justeringer i, hvordan reglerne gælder for personer med fysiske handicap. Især, og for eksempel:
  - i. sektion 3, regel 10(a) (iii), kan ikke gælde for spillere i kørestol, og
  - ii. en spiller har lov til at spørge dommeren om farven på en bal, hvis denne er ude af stand til at skelne mellem for eksempel rød og grøn.
- c) Når der spilles uden dommer, er det modstanderens opgave at agere dommer i henhold til disse regler.

## SEKTION 4 - SPILLERNE

### 1. Opførsel

- a) I tilfælde af at
  - i. en spiller bruger unormalt lang tid på et stød eller valg af stød, eller
  - ii. enhver opførsel, som efter dommerens mening vedholdende eller med forsæt er unfair, eller
  - iii. enhver anden opførsel af usportslig karakter, eller
  - iv. hvis spilleren nægter at fortsætte framen, skal dommeren enten
  - v. advare spilleren om, at hvis opførslen fortsætter, så vinder modstanderen framen, eller
  - vi. tildele framen til modstanderen, eller
  - vii. i det tilfælde, at opførslen er tilstrækkeligt alvorlig, tildele kampen til modstanderen.
- b) Hvis dommeren har advaret en spiller under (v) ovenfor, skal dommeren i tilfælde af fortsat usportslig opførsel enten
  - i. tildele framen til modstanderen, eller
  - ii. i det tilfælde, at opførslen er tilstrækkeligt alvorlig, tildele kampen til modstanderen.
- c) Hvis dommeren har tildelt framen til en spiller i henhold til ovenfor anførte retningslinjer, og opførslen fortsætter, skal dommeren tildele kampen til modstanderen.
- d) Enhver beslutning fra dommeren om at tildele modstanderen frame eller kamp er endelig og kan ikke appelleres.

### 2. Straf

- a) Hvis en frame fortabes under reglerne i denne sektion, skal den fejlende spiller
  - i. tabe framen, og
  - ii. miste alle opnåede point, og modstanderen skal have et antal point svarende til de baller, der er tilbage på bordet, hvor hver rød tæller for otte point og eventuelle farver, der fejlagtigt ikke er på bordet, som var de lagt på plads.
- b) Hvis en kamp fortabes efter disse regler, skal den fejlende spiller
  - i. tabe den igangværende frame som i (a), og
  - ii. endvidere tabe det nødvendige antal uspillede frames for at færdiggøre kampen, hvor der spilles til et antal frames, eller
  - iii. tabe de resterende frames, hver med en værdi af 147 point, hvor der spilles til et antal point.

### 3. Spilleren der ikke er ved bordet

Spilleren, der ikke er ved bordet, skal, når modstanderen er ved bordet, undgå at stå i eller bevæge sig i spilleren ved bordets synsfelt, og denne skal sidde eller stå i rimelig afstand fra bordet.

#### **4. Fravær**

I tilfælde af fravær fra lokalet, kan spilleren, der ikke er ved bordet, udpege en stedfortræder, der kan varetage dennes interesser og melde fejl om nødvendigt. En sådan udpegelse skal bekendtgøres over for dommeren, før spilleren forlader lokalet.

#### **5. Opgive**

- a) En spiller kan kun give op, når denne er spilleren ved bordet. Modstanderen har ret til at acceptere eller afvise opgivningen, som bliver ugyldig, hvis denne vælger at spille videre.
- b) Hvor akkumuleret score tæller, og en frame gives op, lægges værdien af de resterende baller på bordet til modstanderens point. I det tilfælde regnes hver rød for otte point og eventuelle farver, der fejlagtigt ikke er på bordet, som var de lagt på plads.
- c) En spiller må ikke opgive en frame, medmindre denne skal bruge snookers for at vinde. Enhver overtrædelse af denne regel regnes for usportslig opførsel.

# SEKTION 5 - OFFICIALS

## 1. Dommer

- a) Dommeren skal
  - i. alene bedømme fair og unfair spil,
  - ii. frit dømme i interesse for fair spil i enhver situation, der er utilstrækkeligt dækket i disse regler,
  - iii. være ansvarlig for den rette opførsel i henhold til disse regler,
  - iv. bryde ind, hvis denne opdager overtrædelser af disse regler,
  - v. fortælle en spiller farven på en bal, hvis adspurgt, og
  - vi. på en spillers anmodning rengøre enhver bal inden for rimelighedens grænser.
- b) Dommeren skal ikke
  - i. besvare spørgsmål, der ikke er anført i disse regler,
  - ii. give indikation af, at en spiller er ved at lave et fejlstød,
  - iii. give nogen form for råd, vejledning eller mening til kende, der vedrører spillet, og
  - iv. besvare spørgsmål angående forskelle i score.
- c) Hvis dommeren fejlagtigt ikke har bemærket en hændelse, må denne efter egen overbevisning tage udsagn fra markør eller andre officials eller tilskuere til efterretning eller benytte videoptagelser af hændelsen til hjælp for sin bedømmelse.

## 2. Markør

Markøren skal registrere point og i øvrigt assistere dommeren i at udføre sin gerning. Markøren kan om nødvendigt også fungere som protokolfører.

## 3. Protokolfører

Protokolføreren skal føre protokol over hvert stød, der spilles, visende fejl og hvor mange point, der er opnået. Denne skal desuden notere de samlede breaks.

## 4. Hjælp fra officials

- a) Efter anmodning fra spilleren ved bordet skal dommeren eller markøren holde eller skygge for lyskilder, der måtte genere spilleren ved bordet, mens denne udfører sit stød.
- b) Det er tilladt for dommeren eller markøren at yde nødvendig hjælp til spillere med fysisk handicap i henhold til omstændighederne.

# SHOOT OUT

## Tidstagning

1. Hver kamp afvikles på en forudbestemt tidslængde.
2. Spillerne 'triller' om udlægget, hvorefter vinderen bestemmer, hvem der starter. Ved 'trille' forstås, at hver spiller simultant støder til en stødbal fra baglinjen og mod topbanden, således at stødballen kommer tilbage. Den spiller, der efter dommerens skøn kommer tættest på bundbanden, vinder.
3. Stød-uret startes af markøren i det øjeblik, hvor alle baller ligger stille. Det bliver stoppet igen i det øjeblik, hvor spilleren ved bordet rammer stødballen.
4. Maksimum stød-tid:
  - a) I den første halvdel af spillet skal spilleren støde inden for et bestemt antal sekunder.
  - b) I den anden halvdel af spillet skal spilleren støde inden for et bestemt antal sekunder.Støder spilleren ikke til stødballen inden for det bestemte antal sekunder, kaldes der fejl. Fem point vil blive tildelt modstanderen, og denne har herefter bal i hånd på hele bordet.
5. Under normale omstændigheder vil stød-uret starte i det øjeblik, hvor alle baller ligger stille, eller efter en pottet farve er blevet genplaceret. En bal, der spinner om sin egen akse, vil blive anset for at ligge stille, når den stopper med at spinne. Det er til hver en tid dommerens afgørelse, hvornår ballerne ligger stille.
6. Forudsat at stødballen er ramt, før stød-tiden er udløbet, tæller alle point, uanset hvordan disse er opnået.

## Fejl

7. Som følge af en fejl skal 'bal i hånd' forstås som, at stødballen kan placeres på hele bordet, og at spilleren ved bordet ikke har muligheden for at bede sin modstander om at spille igen.
8. Alle fejl resulterer i bal i hånd til modstanderen. Stød-uret vil blive igangsat, når dommeren har overleveret stødballen til den spiller, hvis tur det er.
9. Mindst én bal skal ramme en bande eller pottes i en lomme ved hvert stød. Formås dette ikke, resulterer dette i en fejl, og modstanderen tildeles fem point og får bal i hånd.
10. Der spilles ikke med fejl og miss, og ved alle fejl får modstanderen bal i hånd.
11. Fejlen for at overskride en tidsfrist er fem point, og modstanderen får bal i hånd.
12. Hvis en spiller ikke er i nærheden af dommeren, så spilleren kan modtage stødballen i hånden, efter der er lavet en fejl, vil dommeren placere stødballen på bordet, og stød-uret vil blive startet. Spilleren må herefter samle stødballen op og placere den, hvor denne ønsker, på bordet, men stødet skal udføres inden for stød-tiden.

## Andre regler

13. Hvis en spiller ønsker at få en bal rensat af dommeren, vil stød-uret ikke blive stoppet, og rensningen vil tælle med i stød-tiden. En dommer kan dog altid kalde 'time out', hvis denne skønner, at en eller flere baller har behov for at blive rensat.
14. Hvis en spiller bliver forstyrret af en tredjepart under stød-tiden, kan dommeren vælge at få stoppet stød-uret eller at genstarte stød-uret. Dommeren kan i øvrigt altid kalde 'time out' og træffe bestemmelse om at genstarte stød-uret eller lade det fortsætte.
15. Hvis en spiller ikke mener, at en bal er blevet genplaceret korrekt, fortsætter stød-tiden, medmindre dommeren bestemmer andet.
16. Skulle en frame efter den fastsatte tidsramme ende uafgjort, vil kampen blive afgjort med en 'sudden death blue ball shoot out'. Den blå bal vil blive placeret på sin plads, og stødballen skal stødes inde fra D'et. Spilleren, som startede framen, vil have det første stød, og den første spiller, som pletter den blå, vil vinde kampen.

17. I tilfælde af dødt løb har spillerne ansvaret for at løse situationen, og et re-rack er ikke tilladt.

### **Etikette**

18. På grund af nødvendigheden for at spille hurtigt vil det ikke blive anset for usportslig optræden, såfremt en spiller står tættere på bordet end normalt for at være klar til sin tur. Dog må en spiller ikke stå i den andens synsvinkel.

### **Markøren**

19. Uanset omstændighederne er dommeren altid den nærmeste til at bedømme, hvornår stød-uret skal igangsættes. For hvert stød skal markøren starte uret efter verbalt signal fra dommeren, hvilket normalt vil være efter annonceringen af scoren - for derved at indikere at spilleren kan fortsætte sit break, eller at det er afsluttet – eller med en anden verbal indikation.
20. Markøren skal være placeret et sted, hvor denne kan se stødet, der bliver udført – i det øjeblik hvor duppen rammer stødballen. Hvis dommeren har behov for at træffe en beslutning, vil stød-uret ikke blive startet, før beslutningen er truffet. Dommeren vil herefter signalere start. Man kan ikke bede modstanderen om at støde igen.
21. Skulle der opstå en elektronisk fejl med stød-uret, er dommerens beslutning endelig. Stød-uret vil herefter blive startet efter et verbalt signal fra dommeren til markøren.
22. Dommeren er den øverste myndighed, og dennes beslutninger er endelige. Skulle en hændelse ikke være omfattet af reglerne, vil dommerens beslutning bestå og danne præcedens.

## SIX REDS SNOOKER

Denne version af snooker kan spilles med et hvilken som helst antal af røde baller.

Alle de sædvanlige regler for snooker gælder for denne form på nær de følgende undtagelser:

1. Der kan ikke kaldes fejl og miss mere end fem på hinanden følgende stød.
2. Efter fire på hinanden følgende fejl og miss skal dommeren advare spilleren ved bordet om, at hvis der dømmes fejl og miss igen, har modstanderen følgende muligheder:
  - i. spille selv fra hvor stødballen kommer til hvile, eller
  - ii. bede sin modstander om at støde derfra, hvor stødvallen kommer til hvile, eller
  - iii. vælge at placere stødballen hvor som helst på bordet og støde derfra, men denne mulighed kan ikke benyttes, hvis en spiller har brug for snookers for at vinde rammen.
3. En spiller må ikke lægge en snooker bag en nomineret farve.