



# **A SNOOKER HIVATALOS JÁTÉKSZABÁLYAI**

**(magyar nyelvű fordítás)**

**1. kiadás**

**2018**

**A magyar nyelvű fordítást készítették:**

Almási Gergő

Bekk László

**A magyar nyelvű fordítást lektorálta:**

Buzás Gábor

**A magyar nyelvű fordítás alapjául szolgált eredeti szabályzat:**

Official rules of the game of Snooker and English Billiards

The World Professional Billiards & Snooker Association Limited

75 Whiteladies Road

Clifton

Bristol

BS8 2NT

Tel: 00 44 (0) 117 3178200

Fax: 00 44 (0) 117 3178219

E-mail: info@worldsnooker.com

A szabályok legutolsó felülvizsgálata: 2014. November

Az eredeti licenz:



Copyright © The World Professional Billiards and Snooker Association

Limited 2014

The World Professional Billiards and Snooker Association Limited has asserted its right to be identified as the author of this work in accordance with the Copyright, Designs and Patents Act 1988

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the copyright owner.

# TARTALOM

## INDEX

### 1. FEJEZET

1 A szabvány asztal

2 Golyók

### 2. FEJEZET

1 Frame

2 Játszma

3 Mérkőzés

4 Golyók

5 Lökőjátékos és lökési sorrend

6 Lökés

7 Belökés

8 Break

9 Játék kézből

10 Játékban lévő golyó

11 Célgolyó

### 3. FEJEZET

1 Leírás

2 Golyók helyzete

3 A Játék menete

4 Frame, játszma és mérkőzés vége

5 Játék kézből

6 Két golyó együttes találata

7 Színes golyók visszarakása

## SNOOKER

### FELSZERELÉS

3 Dákó

4 Kiegészítők

### MEGHATÁROZÁSOK

12 Megnevezett golyó

13 Free ball

14 Játéktér elhagyása

15 Büntetőpontok

16 Hiba

17 Snooker állásban

18 Foglalt pont

19 Tolás

20 Ugratás

21 Miss

### A JÁTÉK

10 Büntetések

11 Hibák

12 Snooker állás hibát követően

13 Tovább löketés

14 Foul and a Miss

15 Golyó mozdítása nem a lökőjátékos által

16 Patthelyzet

17 Páros játék

8 Touching (ragadó) golyó  
9 Zseb szájában lévő golyó

#### 4. FEJEZET

1 Magatartás  
2 Szabálytalanság  
3 Nem lökő játékos

#### 5. FEJEZET

1 A játékvezető  
2 A pontjegyző

18 Kiegészítők használata  
19 Értelmezés

#### A JÁTÉKOSOK

4 Távollét  
5 Feladás

#### HIVATALOS SZEMÉLYEK

3 A jegyző  
4 Hivatalos személyek közreműködése

**1. FEJEZET****FELSZERELÉS**

A zárójelben szereplő értékek a metrikus rendszerben mért milliméter pontosságú méretek.

**1. A szabványos asztal****(a) Méretek**

A játéktér méretének, a falak belső felülete közti felületnek, 11 ft 8 $\frac{1}{2}$ in x 5ft 10in (3569mm x 1778mm) kell lennie, mindkét irányban mérve +/-  $\frac{1}{2}$  in (+/- 13mm) tűréshatárral.

**(b) Magasság**

Az asztal magasságának, a padlótól a falak felső felszínéig 2ft 9 $\frac{1}{2}$ in-től 2ft 10 $\frac{1}{2}$ in ig (851mm-től 876mm-ig) kell lennie.

**(c) Zsebek nyílása**

- (i) Elhelyezkedésük szerint az asztal négy sarkában (kettő a fekete pont felőli végén, amelyek a felső zsebek, illetve kettő a biztonsági (Baulk) terület oldalán, melyek az alsó zsebek), illetve a hosszú falak felezőpontjainál egy-egy (melyek a középső zsebek);
- (ii) a zsebek nyílásai meg kell, hogy feleljenek a WPBSA által hitelesített és használt mintasablonoknak

**(d) Baulk-line és Baulk**

A Baulk-line egy, az alsó fal belső felszínével párhuzamos vonal 29in-re (737mm-re) attól, a Baulk pedig az ezek által határolt terület

**(e) A "D"**

A "D" egy 11 $\frac{1}{2}$ in (292mm) sugarú félkör, ami a Baulk irányába terül el a Baulk-line-ről, középpontja a Baulk-line felezőpontja.

**(f) Színes golyók pontjai (pontok)**

Négy pont van megjelölve az asztal középvonalán, hosszanti irány mentén:

- (i) a „Pont”, ami a fekete golyó helyét jelöli, merőlegesen mérve 12 $\frac{3}{4}$ in-re (324mm-re) a felső fal belső felületétől;
- (ii) a Középső Pont (a kék golyó helyeként ismert), a felső és alsó fal belső felületei közötti távolság felezőpontján;
- (iii) a Pyramid Pont (a rózsaszín golyó helye), a Középső Pont és a felső fal belső felszíne közötti távolság felezőpontján;
- (iv) a Baulk-line Felezőpontja (a barna golyó helye).

## 1. FEJEZET - FELSZERELÉS

Két másik pont a „D” és a Baulk-line metszéspontjain helyezkedik el. A Baulk felől nézve a jobbra eső a Sárga Pontja, a bal oldali a Zöld Pontja.

### 2. Golyók

- (a) A golyók anyagának összetétele meghatározott, egységesen 52.5 mm átmérővel, +/- 0.05mm tűréshatáron belül;
- (b) súlyuknak egyeznie kell, a legkönnyebb és a legnehezebb között mért legfeljebb 3g-nyi eltéréssel.
- (c) egy golyó, vagy a teljes készletnyi golyó cserélhető, a játékosok együttes döntése, vagy játékvezető ítélet alapján.

### 3. Dákó

A dákó nem lehet rövidebb mint 3ft (914mm), illetve nem térhet el lényegileg az általánosan az általánosan elfogadott tradicionális formától és kialakítástól.

### 4. Kiegészítők

Különféle dákótámaszok, hosszított dákók (butt-ok és fél-buttok a hosszról függően), hosszabbítók és toldatok állnak a játékosok rendelkezésére, amennyiben kilökés és vizírozás szempontjából az általánoshoz képest nehezebben kivitelezhető helyzetbe kerülnek. Ezek az asztalhoz járó tartozékok részét képezhetik, de ide tartozhat a játékosok által maguktól, illetve a játékvezető részéről használatba helyezett felszerelés is. (Isd. még Fejezet 3 Rule 18). Minden hosszabbító, toldat és a dákóvezetést segítő tartozék kialakításának meg kell felelnie a WPBSA által jóváhagyott kritériumoknak.

## 2. FEJEZET

## DEFINIÓK

A továbbiakban egységesen használt kifejezések és meghatározások *dőlt* betűtípussal szerepelnek a Szabálykönyv hátralevő részében.

## 1. Frame

Egy snooker *frame* a kezdéstől (Isd. 3. fejezet 3(c) szabály, az összes golyóval a 3. fejezet 2. szabályban meghatározott helyén), a játékosok általi váltott lökésrenddel a frame végéig tart, amely történhet:

- (a) az egyik játékos általi feladással, amennyiben ő következik soron;
- (b) a *lökő* játékos győzelme esetén, amikor; a Fekete az egyetlen célgolyó az asztalon, az efelett szerezhető pontok már nem befolyásolják a végeredményt, az előnye hét pont, vagy annál több;
- (c) az utolsó belökött golyó, vagy hiba folytán, amikor; a Fekete az egyetlen célgolyó; vagy
- (d) a mérkőzésvezető ítélete által, 3. fejezet 4(d) (ii) vagy 4. fejezet 2. szabályok alapján.

## 2. Játzsma

Egy játzsma megegyezés szerint, vagy szabály alapján meghatározott számú frame-ből áll.

## 3. Mérkőzés

A mérkőzés megegyezés szerint, vagy szabály alapján meghatározott számú *játzsmából* áll.

## 4. Golyók

- (a) A Fehér golyó a *cue-ball* („célzó golyó” - a szerk.)
- (b) A 15 piros és a 6 színes golyó a célgolyók.

## 5. Lökő játékos és sorrend

A lökésre következő, vagy épp azt végző játékos a *lökő játékos*, és az is marad az utolsó *lökéséig*, vagy *hibáig*, ameddig ő volt soron és amikor a játékvezető elkönyvelheti, hogy a *lökő játékos* az asztalt elhagyta. Amennyiben egy *nem-lökő* játékos lép az asztalhoz soron kívül, arra az időre míg el nem hagyja az asztalt, mint *lökő* játékos lesz elszámoltatva minden hibáért. Amikor a játékvezető megbizonyosodott róla, hogy az imént említett állapotok egyike megvalósult, a soron következő *lökő* játékos jogosulttá válik a lökésre. A vizit (szabályos lökések sorozata) és a lökés joga addig tart, amíg:

- (a) *lökéséből* fakadóan nem sikerül pontot szereznie; vagy

- (b) *hibát követ el; vagy*
- (c) vissza nem adja a lökés jogát ismét az ellenfélnek, miután az hibát követett el.

### 6. Lökés

- (a) A lökés során a *lökő játékos a dákö hegyével a Fehér golyót* mozgásba hozza. Kivételt képez ez alól a Fehér érintése a lökéshez való felkészülés folyamán, melynek neve FEATHERING és nem lökésnek számít.
- (b) A lökés szabályos, amikor annak során semmilyen szabályt nem szeg meg a játékos.
- (c) A lökés nem számít befejezettnek, amíg:
  - (i) minden golyó meg nem állt;
  - (ii) a lökő játékos nem állt fel az asztaltól, következő lökésre készülve, vagy az asztalt elhagyva;
  - (iii) minden eszközt, melyet a lökő játékos használt, kockázatot jelentő helyzetből el nem távolítottak; és
  - (iv) a játékvezető nem jelentett be minden, a lökés kapcsán felmerülő pontszámot.
- (d) A lökés történhet közvetlen, illetve közvetett módon, miszerint:
  - (i) a lökés közvetlennek számít, amennyiben Fehér golyó úgy találja el a célgolyót, hogy előtte falat nem ér;
  - (ii) a lökés közvetettnek számít, amennyiben a Fehér golyó egy vagy több falat ér a célgolyóval történő találkozást megelőzően.
- (e) Amennyiben a játékos azelőtt végez el lökést, hogy ellenfele lökése után az összes golyó teljesen megállapodott volna, úgy mint lökő játékost veszik figyelembe és ennek megfelelően büntetik, és elveszti a lökés jogát.

### 7. Belökés

Belökésnek számít, ha egy célgolyó, miután egy vagy több golyóval ütközött, beesik egy zsebbe úgy, hogy közben szabálytalanság nem történt. A golyó zsebbe juttatását belökésnek nevezzük.

### 8. Break

A break egymást követően végrehajtott belökések sorozata, melyet egy vizit alkalmával visz véghez a játékos a framen belül.



### 9. Kézből lökés

- (a) A Fehér golyó Kézből lökhető (kézből jön a játékos):
  - (i) minden frame kezdésekor;
  - (ii) amennyiben a Fehér golyó egy zsebbe beesett;
  - (iii) amennyiben elhagyta a játékeret; vagy
  - (iv) ha az utolsó Fekete belökése után pontegyenlőség áll fenn.
- (b) A Fehér golyó kézben marad, amíg:
  - (i) szabályosan meg nem történik a Kézből történő lökés; vagy
  - (ii) bármi szabálytalanság történik, míg a golyó az asztalon van.
- (c) A Lökő játékos Kézből Jön, amíg a fenti körülmények fennállnak.

### 10. Játékban levő golyó

- (a) A Fehér golyó játékban van, amennyiben a játékos nem Kézből Jön.
- (b) A célgolyók játékban vannak a frame kezdetétől számítva, amíg be nem esnek (kerülnek) a zsebekbe, vagy a játékeretet egyéb módon el nem hagyják.
- (c) A Színesek újból játékban vannak miután a helyükre visszakerülnek.

### 11. Lökhető golyó

Bármely golyó, melyet a szabályok szerint a Fehér golyó először eltalálhat, illetve azok a golyók, amelyek így el nem találhatóak, de belökésük szabályos és lehetséges.

### 12. Megnevezett golyó

- (a) Megnevezett golyó az, amelyet a lökő játékos bejelent, vagy a játékvezető számára kielégítően egyértelművé teszi, hogy azt fogja először eltalálni a Fehér golyóval.
- (b) A játékvezető kérésére a játékos köteles megnevezni, hogy melyik golyót tervezi a Fehér golyóval eltalálni.

### 13. Free Ball

A free ball azon golyó, melyet a lökő játékos a célgolyó helyett megnevez, mint célgolyót, amikor egy hibát követően kerül snooker állásba. (lásd 3. fejezet 12. szabály).

### 14. A játéktér elhagyása

A golyó elhagyja a játékteret, amennyiben nem az asztal lapjának felszínén, vagy egy zsebben áll meg egy lökést követően, illetve, ha a lökő játékos felveszi azt az asztalról, vagy szándékosan kézzel hozza mozgásba, amíg az játékban levőnek számít. Kivételt képez ez alól a 3. fejezet 14(g) szabályban leírtak.

### 15. Büntetőpontok

*Büntetőpontok az ellenfél javára kerülnek jóváírásra bármely szabálytalanságot követően.*

### 16. Hiba

Hibának számít a szabályzatban meghatározottak megsértése, bármely módon.

### 17. Snooker állásban

A Fehér golyó snookerben van, amennyiben minden lökhető célgolyó részben, vagy egészben akadályozva van egy egyenes vonalú közvetlen találattal szemben, más, nem lökhető golyó vagy golyók által. Ha egy vagy több lökhető golyó eltalálható mindkét legszélén és ebben nem akadályozza más (nem cél-) golyó, abban az esetben a Fehér golyó nincs snooker állásban.

- (a) Ha a játékos kézből jön, a Fehér golyó abban az esetben van snookerben, ha a „D” határain belül bárhova helyezve a fent felsoroltak fennállnak.
- (b) Amennyiben a Fehér golyó akadályozva van lökhető célgolyó eltalálásában több, mint egy nem-célgolyó által:
  - (i) a Fehér golyóhoz legközelebbi számít az "effektív" snookert adó golyónak; és
  - (ii) amennyiben több akadályozó golyó van egyenlő távolságra a Fehér golyótól, úgy az összes ilyen nem-célgolyót „effektív” snookert adó golyónak kell tekinteni.
- (c) Ha Piros golyó a célgolyó és különböző Piros célgolyókat egyenként más nem-célgolyó takar, abban az esetben nem értelmezett az „effektív” snookert adó golyó fogalma.
- (d) A lökő játékos snookerben van, amennyiben a fentiek fennállnak.
- (e) A Fehér golyó nem lehet snookerállásban a fal íveinek takarása által. Ha a fal ívelt részletei akadályozzák a Fehér golyót a közvetlen találatban és az ív közelebb van a Fehér golyóhoz, mint más, egyébként akadályozó golyók, úgy a Fehér golyó nincs snooker állásban.

### 18. Foglalt pont

Egy golyó helye akkor számít foglaltnak, amennyiben a golyót nem lehet visszahelyezni anélkül, hogy az más golyót érintene.

### 19. Tolás

Tolásnak minősül, ha a dákó hegye érintkezésben marad a Fehér golyóval:

- (a) miután a Fehér golyó elkezdte előre történő mozgását; vagy
- (b) a Fehér golyó hozzáér egy célgolyóhoz, kivéve azt az esetet, amikor a Fehér golyó majdnem érinti a célgolyót, ilyenkor a lehetőségekhez mérten „legvékonyabb” találat esetén nem állapítunk meg tolást.

### 20. Ugratás

Ugratás történik, amikor a Fehér golyó áthalad egy célgolyó bármely része felett, attól függetlenül, hogy azt érintette-e vagy sem eközben, kivéve:

- (a) amennyiben a Fehér golyó először ütközik egy célgolyóval és ezt követően halad át egy másik golyó felett;
- (b) amikor a Fehér golyó megugrik a lökés során, de nem a célgolyó túlsó oldalán érkezik vissza a játéktérre, ütközést követően;
- (c) ha egy célgolyóval történő szabályos találatot követően a Fehér golyó, miután más golyóhoz vagy a falhoz ért, átugorja az először érintett célgolyót.

### 21. Miss

Miss-nek számít, ha a Fehér golyó a lökés során nem kerül kontaktusba a célgolyóval elsőre, és amennyiben a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a kísérlet során a lökő játékos nem tett meg minden erőfeszítést a találat elérésére.

## 3. FEJEZET

## A JÁTÉK

## 1. Leírás

A Snookert két vagy annál több játékos játszhatja, függetlenül, vagy csapatot alkotva. A játék összefoglalása:

- (a) Minden játékos ugyanazt a Fehér golyót használja, azon túl pedig huszonegy golyó áll rendelkezésre. Tizenöt Piros golyó, egyenként 1 pont értékben és hat színes: Sárga 2 pont, Zöld 3 pont, Barna 4 pont, Kék 5 pont, Rózsaszín 6 pont, illetve Fekete 7 pont értékben.
- (b) Pontot a játékos a Pirosak és színesek felváltva történő belökésével szerez amíg a Pirosak elfogynak az asztalról, majd ezt követően a színeseket, növekvő pontérték szerinti sorrendben löki be.
- (c) A pontot érő lökések eredménye a lökő játékos javára kerül jóváírásra.
- (d) Büntetőpontok a hibák után az ellenfél eredményéhez kerülnek hozzáadásra.
- (e) Egy, a frame közben alkalmazható taktikai megoldás a Fehér golyó snookerállásban hagyása az ellenfél számára, egy nem-célgolyó mögött. Ha egyik csapat, vagy játékos hátránya nagyobb, mint az asztalon elérhető maximális pontszám, a snooker adás jelentősége megnő, az esetleges hibák után szerezhető pontok révén.
- (f) A frame győztese az a csapat vagy játékos:
  - (i) aki a több pontot érte el;
  - (ii) akinek a javára az ellenfél feladja a frame-et; vagy
  - (iii) aki azt a 3. fejezet 14(d)(ii) vagy a 4. fejezet 2. szabályok jogán megszerzi
- (g) A játszma győztese az a csapat vagy játékos, aki:
  - (i) a legtöbb, vagy az előírt számú frame-t megnyeri;
  - (ii) a legnagyobb értékű pontot gyűjti, ahol az aggregált, összeadó pontok is számítanak; vagy
  - (iii) (iii) akinek a játszmát a javára ítélik, a 4. fejezet 2. szabálya alapján
- (h) A mérkőzés győztese az a csapat vagy játékos, aki a legtöbb játszmát nyeri, és ahol az összeadott pontok számítanak, a legnagyobb összértékkel bír.

#### 2. Golyók helyzete

- (a) Minden frame kezdeténél a Fehér golyó kézben van, illetve a többi golyó az alábbiak szerint helyezkedik el az asztalon:
  - (i) a Pirosak egy szorosan illesztett egyenlő oldalú háromszögben vannak, amelynek a csúcsán elhelyezkedő Piros az asztal hossz tengelyén, a Rózsaszín pontja felett, ahhoz legközelebb úgy, hogy azt nem érinti, miközben a háromszög talpa a felső falhoz közelebb, azzal párhuzamosan helyezkedik el.
  - (ii) a hat színes az 1. fejezet 1(f) szabályában meghatározott helyeken.
- (b) Amennyiben a felállításban hiba volt, érvénybe lép a 3. fejezet 7(c) szabálya, a frame a 3. fejezet 3(c) szabályában meghatározott módon kezdődik.
- (c) Miután a frame-t elkezdték, játékban levő golyót csak a játékvezető tisztíthat meg, amennyiben indokolt és:
  - (i) a golyó helye, amennyiben nem a saját helyén van, egy erre alkalmas eszközzel kerül rögzítésre, mielőtt a golyót eltávolítják tisztítás céljából.
  - (ii) az eszköz, amely a golyó helyének jelölésére szolgál, a folyamat ideje alatt a helyettesített golyó pontértékét veszi fel, míg azt meg nem tisztítják és vissza nem helyezik. Amennyiben a nem-lökőjátékos megérinti vagy megzavarja az eszközt, a játékvezető BÜNTETÉSt ítél és a vétkes játékos büntetést kap, anélkül, hogy a lökési sorrendben változás lépne fel. A játékvezető visszateszi a jelölőt vagy a golyót a korábbi helyére, még abban az esetben is, ha azt az asztalról felvették.

#### 3. A játék menete

A játékosok megállapítják a lökési sorrendet pénzfeldobással, vagy bármely módon, melyben közösen megegyeztek, ennek a nyertese dönti el, melyik fél kezd a játékot.

- (a) Az ilyen módon megállapított lökési sorrend a frame során változatlan, kivéve hibát követően, abban az esetben a vétlen fél kérheti a lökő játékost, hogy az elkövetett hibát követően ismét lökjön.
- (b) A frame-ek kezdését felváltva folytatják a mérkőzés során.
- (c) Az első játékos kézből jön, a frame akkor kezdődik el, ha a Fehér golyót az asztalra helyezték és a dákozó hegyével azt megérintették, vagy:
  - (i) lökés folytán, vagy
  - (ii) a lökés előkészítése során (Feathering).
- (d) Amennyiben a frame-et nem a megfelelő játékos kezdte:
  - (i) ha csak egy lökés történt meg és hiba sem fordult elő, a frame-et büntetés nélkül újra lehet kezdeni a megfelelő kezdési sorrendet betartva; vagy
  - (ii) folytatódhat a megkezdett módon, ha egynél több lökés történt, vagy az első lökés során hiba esett meg. Ebben az esetben a következő frame alkalmával állítják helyre a kezdési sorrendet, így ugyanaz a játékos háromszor fog egymás után kezdeni; vagy
  - (iii) amennyiben patthelyzet kapcsán történik újraállítás (lásd 3. fejezet 16. szabály), az újbóli kezdéskor igazítják helyre a sorrendet.
- (e) A lökés szabályosnak minősül, ha semmilyen módon nem szegik meg a szabályokat, a 10. szabály (Büntetések) felsoroltak egyike sem teljesül.
- (f) Ameddig található Piros golyó az asztalon, addig minden játékos első lökésekor a célgolyó Piros, vagy Free Ball, piros pontértékében, és a lökés során leeső összes Piros golyó és a Free Ball is összeadódik és jóváírásra kerül a lökő játékos javára

### 3. FEJEZET – A JÁTÉK

- (g)
- (i) Ha egy Piros, vagy annak pontértékében megnevezett Free Ball belökése sikeres, ugyanazon játékos folytatja a lökést és a következő célgolyó egy színes, amelyet a lökő játékos szabadon választhat és amelyet, ha belök, visszakerül meghatározott helyére és pontértékét a játékos megkapja.
  - (ii) A break folytatódik, Pirosak és színesek váltott belökésével, amíg a Pirosak az asztalról el nem fogynak és ha lehetséges az utolsó pirosot követően is kerül színes belökésre;
  - (iii) Ezt követően a színesek válnak a lökhető célgolyókká, a Fejezet 3 Rule 1(a) által meghatározottan, növekvő pontérték szerinti sorrendben, amelyek már nem kerülnek ezután vissza a helyükre, kivéve a Fejezet 3 Rule 4 esetében, a lökő játékos a soron következő színesre lök tovább.
  - (iv) Abban az esetben ha a lökő játékos egy break során azelőtt végez el egy lökést, mielőtt a játékvezető vissza tudta volna helyezni a színeset a helyére, az így belökött színes pontértékét a játékos nem kapja meg, illetve 3. fejezet 10(a) (i) vagy 3. fejezet 10(b) (ii) szabálya kerül alkalmazásra.
- (h) A Pirosak általános rend szerint nem kerülnek visszahelyezésre miután zsebbe kerültek, vagy elhagyták a játékkeret, attól a tényről függetlenül, hogy egy ilyen hibából a hibázó játékos profitálhat. Azonban kivételt képeznek a 3. fejezet 2(c) (ii), 9, 14(b) és (f), 15(a) és 18(c) szabályokban leírtak.
- (i) Amennyiben a lökő játékos elmulasztja egy golyó belökését, el kell hagynia az asztalt azonnali hatállyal. Abban az esetben, ha ez alatt, vagy előtt hibát követ el, 3. fejezet 10. szabálya szerinti büntetés vonatkozik rá. A következő lökést a Fehér golyó hibát követő helyéről folytatják, vagy kézből, amennyiben a Fehér a játékkeret elhagyta. Ez alól kivételt képez, amikor 3. fejezet 14(e) szabálya alapján helyezik vissza.
  - (j) Amennyiben bármely golyó a zsebbe jutást követően visszapattan a játéktérre, úgy az nem tekinthető belökött golyónak.

#### 4. Frame, Játzsma, Mérkőzés vége

- (a) Amikor a Fekete az egyetlen célgolyó az asztalon, az első szerzett pont vagy hiba a frame végét jelenti, kivéve, ha mindkét alábbi eset fennáll:
  - (i) a pontszámok ekkor egyenlőek; és
  - (ii) az összeadott pontok nem mérvadók.
- (b) Amikor mindkét fentebbi eset (a) fennáll:
  - (i) a Fekete visszakerül a helyére;
  - (ii) a játékosok sorsot húznak a következő lökés jogáért;
  - (iii) az így következő játékos kézből jön; és
  - (iv) a következő pontszerzés vagy hiba jelenti a frame végét.
- (c) Abban az esetben, ha az összeadódó pontok határozzák meg a győztest, és ezek egyenlőek az utolsó frame végén, a játékosok a visszahelyezett Feketével folytatják (b)

#### 5. Játék Kézből

A játék kézből kezdéséhez a Fehér golyót a „D” vonalain, vagy azon belül szükséges lökéshez elhelyezni, de azt bármely irányban el lehet lökni.

- (a) Kérdés esetén a játékvezető kijelenti, hogy a Fehér golyó megfelelően lett-e elhelyezve (nem a „D” határain kívül)
- (b) Amennyiben a dákó hegye érinti a Fehér golyót annak elhelyezése közben és a játékvezető számára egyértelmű, hogy nem lökési kísérletről volt szó, úgy a Fehér golyó nincs még játékban.

#### 6. Két golyó együttes találata

Két golyó, amennyiben azok nem Pirosak, illetve Free Ball és egy másik célgolyó, nem lökhető meg egyszerre a Fehér golyóval.



#### 7. Színesek visszahelyezése

Bármely színest, melyet zsebbe juttatnak, vagy a játéktérről eltávolítanak, vissza kell helyezni, mielőtt a következő lökés megtörténik, míg végül Pirosak híján a zsebben maradhatnak 3. fejezet 3(g) (iii) szabály alapján.

- (a) A játékos nem kérhető számon a játékvezető által elkövetett bármilyen hibáért, a golyók visszarakását illetően.
- (b) Amennyiben egy színes belökését követően hibásan visszakerül, amikor már csak a színesek vannak és növekvő sorrendben kell őket lelökni a 3. fejezet 3(iii) szabály alapján, hibapont nélkül el kell távolítani azt, amikor a hibára fény derül és a játéknak az így kialakult állásból kell folytatódnia.
- (c) Ha egy lökés alatt tévesen visszatett golyó(k) vannak az asztalon, azok a következő lökések során változatlanul maradnak, míg az asztalról hiányzó színes golyókat visszahelyezik:
  - (i) büntetőpont nélkül, ha felfedezik a hiányját;
  - (ii) büntetőpont odaítélése mellett, ha a lökő játékos az előtt folytatta a játékot, hogy a játékvezető vissza tudta volna tenni azt.
- (d) Amennyiben egy színest a saját helyére visszatenni nem lehetséges, úgy a legmagasabb pontértékű szabad helyre kerül.
- (e) Amennyiben több mint egy színes golyót kell visszatenni és mindnek foglalt a saját helye, úgy a legnagyobb pontértékű élvez előnyt a többivel szemben.
- (f) Ha minden színes pont foglalt, a színest a saját helyéhez mérten legközelebb kell tenni a felső fal irányában.
- (g) A Rózsaszín és Fekete golyók esetében, ha a fenti (f) megoldás nem lehetséges, akkor a színes golyót a saját helyéhez legközelebb, az alá kell visszahelyezni.
- (h) Színesek visszahelyezésekor a színesnek nem szabad hozzáérnie egy másik golyóhoz sem.
- (i) A színes megfelelő visszahelyezése kézzel történik, ezen szabályok által meghatározott helyre.

#### 8. Touching Ball

- (a) Amennyiben a lökés befejeztekor a Fehér golyó hozzáér egy vagy több célgolyóhoz, vagy megnevezhető célgolyóhoz, a játékvezető TOUCHING BALLt ítél és jelzi, melyik golyóhoz ér hozzá a Fehér. Amennyiben a Fehér golyó Piros belökését követően egy vagy több színeshoz ér hozzá, a játékvezető megkéri a lökő játékost, hogy JELENTSE be, melyik színes a célgolyó.
- (b) Amikor a játékvezető Touching Ball-t ítél, a lökő játékosnak a Fehér golyót a ragadó golyótól el kell mozdítania, anélkül, hogy az a golyó mozdulna, ellenkező esetben az Tolás.
- (c) Feltéve, hogy a lökő játékos nem mozdítja meg a touching ballt, nem kap büntetést, amennyiben:
  - (i) a touching ball szabályos célgolyó volt;
  - (ii) a touching ball lehet célgolyó és a lökő játékos azt megjelöli; vagy
  - (iii) a golyó lehet célgolyó és a lökő játékos egy másik golyót jelöl meg és talál el sikeresen.
- (d) Amennyiben a Fehér golyó egy nem célgolyóhoz képest áll meg nagyon közel, vagy ér hozzá, a játékvezető kérdésre, hogy ragad-e IGEN, vagy NEM választ ad. A lökő játékosnak ugyanúgy el kell löknie a ragadó golyótól, és szabályos célgolyót eltalálnia.
- (e) Amikor a Fehér golyó egyszerre érint egy lökhető célgolyót és egy másik, nem-célgolyót, a játékvezető csak a célgolyót jelölheti meg, mint Touching Ball. Amennyiben a lökő játékos megkérdezi a játékvezetőt, hogy a másik, nem-célgolyóhoz tapad-e a Fehér, meg kell mondania.
- (f) Ha a játékvezető megítélése szerint a Touching ball felőli ellökés során az esetleges elmozdulás nem magától a lökéstől származott, nem jelent be hibát.
- (g) Ha egy álló golyó, mely korábban nem ért hozzá a Fehér golyóhoz később már ragad, azt a játékvezető még a következő lökés előtt visszaállítja a korábbi helyzetébe, legjobb tudása szerint. Ez vonatkozik olyan Touching ballra is, mely egy későbbi állapotban már nem érintkezik. Ilyenkor a Bíró visszaállítja a korábbi állapotot.

#### 9. Golyó a zseb peremén.

Amikor egy golyó beesik a zsebbe anélkül, hogy másik golyó érintette volna, és:

- (a) Ha nem vesz részt az aktuális lökésben, visszahelyezik és a break folytatódik.
- (b) Amennyiben a lökés során azt eltalálta volna más golyó:
  - (i) a szabályokat meg nem szegve (beleértve azokat a helyzeteket is, amikor előfordult volna, és ami a magától beeső golyót érintette volna), minden golyót visszahelyeznek és a lökő játékosnak módjában áll ugyanazt a löksét újból kivitelezni, vagy egy másikat választani;
  - (ii) amennyiben szabálytalanság történik, a lökő játékos terhel a büntetés a 3. fejezet 10. szabály alapján, a golyókat visszateszik előzőleges helyükre és a véletlen játékos a szabálytalanság esetén megszokott lehetőségeivel élhet.
- (c) Ha egy golyó pillanatokra a zseb peremén megállni látszik de mégis beesik, akkor az a zsebben marad és nem helyezik vissza.

#### 10. Büntetések

Az alábbi események hibák és négy pontos büntetést vonnak maguk után, amennyiben az (a)-tól (d)-ig bekezdések nem jelölnék meg magasabb pontszámot:

A büntetések:

- (a) a célgolyó értéke, ha:
  - (i) lökés folytatása, ha a Free ballként belökött golyó visszahelyezését a játékvezető nem tudta elvégezni;
  - (ii) a Fehér golyó többszöri meglökése egy mozdulaton belül;
- (b) lökés, miközben egyik láb sem érinti a földet;
  - (i) soron kívül történő lökés, illetve ha az ellenfél lökése még nem fejeződött be 2. fejezet 6(e) szabály alapján;
  - (ii) kézből jönni szabálytalanul, a kezdést beleértve;
  - (iii) az összes célgolyó elhibázása a Fehér golyóval;
  - (iv) a Fehér golyó zsebbe juttatása;
  - (v) a Fehér golyó snooker állásba juttatása Free ball mögött, kivéve 3. fejezet 12(b) (ii) szabály szerinti esetet;
  - (vi) ugratás;
  - (vii) nem elfogadott dákóval történő játék; vagy

### 3. FEJEZET – A JÁTÉK

- (viii) egy társsal való egyeztetés a 3. fejezet 17(e) szabályban megfogalmazottakon kívül;
- (c) az érintett golyó, vagy a célgolyó pontértéke, amelyik magasabb:
  - (i) lökés, amíg a golyók meg nem álltak;
  - (ii) azelőtt való lökés, hogy a játékvezető befejezte a nem free ballként megjelölt színes visszahelyezését;
  - (iii) nem célgolyó zsebbe juttatása;
  - (iv) először egy nem-célgolyó eltalálása a Fehér golyóval;
  - (v) tolás;
  - (vi) golyóhoz, vagy golyójelölőhöz való hozzáérés, amíg az játékban van; or
  - (vii) golyó játéktér elhagyására való kényszerítése;
- (d) a célgolyó pontértéke, vagy a magasabb értékű érintett golyó pontértéke, ha a Fehér golyó egyszerre több golyót talált el, amik nem Pirosak voltak (amikor Piros a célgolyó) vagy nem free ball és a célgolyó esetén
- (e) hét pont abban az esetben, ha lökő játékos:
  - (i) az asztalon kívüli golyót használ bármilyen célból;
  - (ii) bármilyen tárgyat használ távolság és közök mérésére;
  - (iii) a misst követő visszahelyezéskori egyeztetés alatt bármely golyót megérinti a 3. fejezet 14(g) szabály alapján
  - (iv) Piros után Pirosat, vagy free ball után Pirosat lök egymást követően
  - (v) a Fehér golyó helyett bármilyen golyót használ lökés során a frame kezdetét követően;
  - (vi) elmulasztja bejelenteni a soron következő célgolyót snookerhelyzetben, vagy a játékvezető külön kérésére; vagy
  - (vii) Piros belökését (vagy free ballét Piros értékben) követően hibát követ el, mielőtt színt megjelölt volna;

#### 11. Hibák

Ha hibát követtek el, a játékvezető azonnal bejelenti, hogy FOUL.

- (a) Ha a lökő játékos nem hajtott végre lökést, a vizit azonnal véget ér és a játékvezető bejelenti a hibapontokat
- (b) Ha lökés történt, a játékvezető megvárja a lökés kimenetelét és ezt követően jelenti be a hibapontokat.
- (c) Ha egy hibát nem ítél meg a játékvezető és a körön kívüli játékos sem jelezte azt a következő lökés megtörténte előtt, a hiba semmissé válik.
- (d) Bármilyen színes golyó, amely helytelenül lett visszahelyezve az asztalra, a helyén marad. Kivéve, ha lekerült az asztalról, ilyenkor vissza kell helyezni saját pontjára.
- (e) A hibát megelőzően, a breakben megszerzett minden pont érvényes, de a támadójátékos nem szerezhetsz golyók lelökéséből pontot avval a lökéssel, amellyel a hibát elkövette.
- (f) A következő lökést onnan kell végrehajtani, ahol a fehér golyó nyugalmi állapotba került, vagy, ha lekerült az asztalról, akkor kézből kell játékba hozni.
- (g) Ha egynél több hibát követtek el egyazon lökés során, a nagyobb pontértékű hiba kerül megállapításra.
- (h) A hibát elkövető játékos:
  - (i) A 10. Szabályban tárgyalt büntetésben részesül; és
  - (ii) Ha arra kéri a következő játékos, el kell végeznie a következő lökést.
- (i) Ha a támadójátékos snooker állásba került, vagy akadályoztatva van és bármi módon hibát követ el a lökésre való felkészülés során, beleértve a fehér golyón elkövetett hibát is, és az ellenfele újra játszatja, a játékos megválaszthatja, hogy melyik, a hibát megelőzővel egyező, soron következő golyót szeretné eltalálni, nevezetesen:
  - (i) Bármely pirosat, ha a soron következő golyó piros volt;
  - (ii) A következő színes golyót, ha már nincs piros golyó az asztalon; vagy
  - (iii) A támadójátékos választása szerinti színes golyót, ha a piros golyó lelökését követően színes volt a soron következő; vagy
  - (iv) Választhat következőként pirosat, vagy sárgát, ha már nincs több piros az asztalon.

A hiba során elmozdult golyókat a játékvezetőnek vissza kell állítania eredeti pozíciójukba, ha ezt az ellenfél kéri.

#### 12. Hiba utáni Snooker állás

Hibát követően, ha a fehér golyó snooker állásba kerül (2. fejezet 17. szabály), a játékvezető FREE BALL-t ítél.

- (a) Ha a soron következő játékos úgy dönt, vállalja a lökést:
  - (i) Megjelölheti bármely golyót, mint soron következő golyó, de a free ball nem lehet az amúgy is soron következő, helyettesített golyó
  - (ii) Minden megjelölt golyó úgy tekintendő és annyi pontot ér, mint a helyettesített golyó, kivéve, ha belökték, ez esetben visszakerül az asztalra.
- (b) Hiba, ha a fehér golyó:
  - (i) Nem találja el elsőként a megjelölt golyót, vagy egyszerre a megjelölt és helyettesített golyót; vagy
  - (ii) Snooker állásba kerül minden pirosra, vagy soron következő golyóra a megjelölt free ball által, kivéve, ha már csak a rózsaszín és fekete célgolyók vannak az asztalon.
- (c) Ha a free ball-ként jelölt golyót lelökik, visszakerül az asztalra és a helyettesített golyó pontértékét kapja a lelökő játékos.
- (d) Ha a helyettesített golyó a lökést követően lelökésre kerül önmagában, vagy a megjelölt golyóval együtt, a helyettesített golyó pontértéke jóváírásra kerül, de nem kerül vissza az asztalra.
- (e) Ha mind a megjelölt, mind a helyettesített golyó lelökésre kerül, csak a helyettesített golyó pontértéke írható jóvá, kivétel, ha ez piros volt, mert akkor minden lelökött golyó pontértéke jóváírandó. A megjelölt golyó ezt követően visszahelyezésre kerül az asztalra míg a helyettesített golyó nem.
- (f) Ha a hibát elkövető játékost újrajátsztatják, a megítélt free ball érvényét veszti.

#### 13. Újrajátsztatás

Abban az esetben, ha a játékos ellenfelét egy hiba után, vagy FOUL AND A MISS-t követő visszaállítás után újrajátsztatja ellenfelét, döntését nem vonhatja vissza. A hibát vétő, akit újrajátszásra kértek, dönthet, hogy:

- (a) megváltoztatja döntését abban a tekintetben, hogy:
  - (i) melyik lökést választja; és
  - (ii) melyik lesz a soron következő golyó, amit el szeretne találni;
- (b) bármely golyó vagy golyók lelökésével pontokat szerezhet.

## 14. Foul and a Miss

- (a) A lökő játékosnak képességeihez mérten törekednie kell a soron következő golyó, vagy a piros golyó belökését követő színes golyó eltalálására. Ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy megsértette a szabályokat, FOUL AND A MISS-t kell ítélnie, kivétel:
- (i) Ha valamely játékosnak a lökést megelőzően, vagy a hiba elkövetése után hibapontokra van szüksége;
  - (ii) A lökés előtt, vagy után az asztalról elérhető pontok megegyeznek az aktuális pontkülönbséggel, nem számolva a visszarakott fekete értékét; és a játékvezető meggyőződése, hogy nem szándékos szabálytalanságról van szó;
  - (iii) Olyan szituáció állt elő, melyből lehetetlen eltalálni a soron következő golyót.

Utóbbi eset azt jelenti, hogy a támadó játékos a játékvezető véleménye alapján megpróbálja közvetlenül, vagy közvetve, elegendő erővel eltalálni a soron következő golyót, el is éri azt, de nem találkozik egyéb akadályozó golyóval vagy golyókkal.

- (b) FOUL AND A MISS megítélését követően a következő játékos kérheti a szabálysértőt hogy folytassa a játékot az előállt pozícióból, vagy dönthet úgy, hogy az eredeti pozícióból, minden golyó visszaállításával, és ez utóbbi esetben a soron következő golyó meg kell, hogy egyezzen a legutolsó lökéskorival, nevezetesen:
- (i) Bármely piros, ha piros volt a soron következő;
  - (ii) Soron következő színes, ha egy piros sincs az asztalon; vagy
  - (iii) A játékos döntése szerinti színes, ha a soron következő golyó színes volt egy piros golyó lelökését követően.
- (c) Ha a támadó lökés során nem tudja eltalálni elsőként a soron következő golyót, amikor a fehér golyótól számítva szabad, egyenes vonalban eltalálható bármely olyan golyó, mely soron következő lehetne, a játékvezetőnek mindig FOUL AND A MISS-t kell ítélnie, hacsak az (a)(i) és (a)(ii) szabályok máshogy nem rendelkeznek.
- (d) A (c) szabály szerint megítélt miss-t követően, amikor a fehér golyótól szabad, egyenes vonalban eltalálható valamely golyó – amely soron következő lehetne – középpontja – central, full ball, contact megvalósítható (piros golyók esetén, ezt bármely olyan piros golyó teljes átmérőjének kell tekinteni, amelyik nincs akadályozva színes golyóval), akkor:

### 3. FEJEZET – A JÁTÉK

- (i) Az eredeti, visszahelyezett pozícióból történő lökés során bekövetkező soron következő golyó találat hiánya esetén FOUL AND A MISS-t kell ítélni, függetlenül a pontkülönbségtől;
  - (ii) Ha az eredeti, visszahelyezett pozícióból kell végrehajtani a lökést, a hibát vétő játékost a játékvezetőnek figyelmeztetnie kell, hogy a harmadik hiba esetén a frame-t az ellenfélnek ítéli; és
  - (iii) Ha az előállt pozícióból kell löknie a játékosnak, a FOUL AND A MISS szekvencia újra indul.
- (e) Ha a fehér golyót visszahelyezik jelen szabály hatálya alatt, és a támadó játékos bármely golyóval hibát követ el, beleértve a fehér golyót is a lökésre történő felkészülésre, a miss nem alkalmazható, ha nem történt még meg a lökés. Ebben az esetben a megfelelő büntetést kell megítélni. A következő játékos dönthet úgy, hogy ő játszik, vagy kérheti a hibát vétő játékost, hogy játsszon az előállt pozícióból, vagy az eredeti állapot visszaállítását kérheti. Ha az előállt pozícióból kell játszania a hibát vétő játékosnak, a soron következő golyó meg kell egyezzen az utolsó lökéskorival, nevezetesen:
- (i) Bármely piros, ha piros volt a soron következő;
  - (ii) Soron következő színes, ha egy piros sincs az asztalon; vagy
  - (iii) A játékos döntése szerinti színes, ha a soron következő golyó színes volt egy piros golyó lelökését követően;

Ha ez a szituáció a (d) szabály szerinti miss szekvencia alatt áll elő, minden frame elvesztésére vonatkozó figyelmeztetés érvényben marad.

- (f) Ha a miss szabály alkalmazásakor bármely golyó visszahelyezésre kerül a hibát megelőző pozíciójába, mind a támadó, mind a másik játékos részt vehet a pozíció konzultálásában, melyet követően a játékvezető döntése a mérvadó, végleges.
- (g) Ilyen jellegű konzultációk során, ha bármely játékos megérinti bármelyik golyót, büntetésben részesül, mintha ő lett volna a támadójátékos, anélkül, hogy megváltozna a támadójátékos személye. A megérintett golyót a játékvezető megelégedésének megfelelően vissza kell állítani a hibát megelőző pozícióba, még ha fel is lett az emelve (3. fejezet 10 (d) (iii) szabály).



#### 15. Golyó elmozdítása a támadójátékostól függetlenül

Ha a mozdulatlan, vagy mozgó golyót a lökő játékoson kívül valaki/valami megzavarja, a játékvezetőnek vissza kell állítani a megzavarást megelőző pozícióba, vagy a feltételezett végső nyugalmi helyzetébe, büntetőpontok megítélése nélkül.

- (a) Ezt a szabályt kell alkalmazni, ha egy másik esemény, vagy személy miatt a támadójátékos mozdítja meg a golyót, de nem alkalmazható abban az esetben, ha a golyó az asztalfelület bármilyen hibája miatt mozdul meg, kivéve, ha az asztalra visszahelyezett golyó az előtt mozdul meg, hogy a következő lökést végrehajtották volna.
- (b) Semelyik játékos nem büntethető, ha a játékvezető zavarta meg a golyót.

#### 16. Patthelyzet

Ha a játékvezető úgy ítéli meg, hogy patthelyzet állt elő, vagy fog bekövetkezni, fel kell ajánlania a játékosoknak a frame újrakezdésének lehetőségét. Ha bármelyik játékos ellenzi ezt, a játékvezető engedélyezi a játék folytatását azzal a megkötéssel, hogy a szituációnak meg kell változnia meghatározott időtartam alatt, tipikusan három további lökésváltást követően a játékvezető belátása alapján. Ha a helyzet alapvetően fennáll a meghatározott időtartamot követően is, a játékvezetőnek nulláznia kell a pontok állását, újra kell állítania minden golyót a frame kezdésének megfelelően. Ugyanannak a játékosnak kell végrehajtania a kezdő lökést, a 3. fejezet 3(d) (iii) szabályának megfelelően, ugyanazt a megállapított sorrendet fenntartva.

#### 17. Páros Snooker

- (a) Páros játék során a párok felváltva kezdik a frame-eket és a játékosok sorrendjét minden frame előtt meg kell határozni és ezt követően fenntartani a frame során.
- (b) A játékosok megváltoztathatják a sorrendet minden frame megkezdése előtt.
- (c) Ha hibát követnek el és újra játszást kérnek – előállt, vagy visszaállított pozícióból –, a hibát elkövető játékosnak kell löknie és a sorrend ezt követően változatlan marad. Ha a hibát soron kívül követték el, a vétkes partnere elveszíti körét, attól függetlenül, hogy újrajátszadják-e, vagy sem.
- (d) Ha a frame döntetlenül zárul a 3. fejezet 4. szabályát kell alkalmazni. Ha visszarakott fekete szükséges, az első lökést végrehajtó csapat eldöntheti, hogy ki hajtja végre azt. A frame hátralevő részében a sorrendnek változatlanul kell maradnia.
- (e) A partnerek tanácskozhatnak a frame alatt, de a támadójátékos asztalhoz lépése és a pontszerzés nélküli lökés vagy hiba elkövetésével járó break vége között nem.

#### 18. Kisegítő eszközök használata

A támadó játékos felelőssége a használni kívánt báminemű eszköz asztalra helyezése és levétele.

- (a) A támadójátékos felelős minden eszközért, ideértve, de nem kizárólag az ikszet (rest) és hosszabbítót, melyet ő hoz az asztalhoz, függetlenül attól, hogy az ő tulajdona, vagy kölcsönzött (kivétel, melyet a játékvezetőtől kap), és ő kap büntetést minden eszközhasználat során elkövetett hibáért.
- (b) Az asztalnál általában található, mások által biztosított (ideértve a játékvezetőt is) eszközökért nem a támadójátékos a felelős. Ha az eszköz bizonyítottan hibás és emiatt a támadójátékos hozzáér egy golyóhoz vagy golyókhoz, nem ítéltető hiba.
- (c) A játékvezető, ha szükséges, visszaállítja a golyókat a 3. fejezet 15. szabályának megfelelően és a break-ben lévő támadójátékos folytathatja a játékot büntetés nélkül.

#### 19. Értelmezés

- (a) A magyar nyelvben nem értelmezett rendelkezés: A szabályban és definíciókban a hímnem helyében egyenértékűen alkalmazandó nőnem esetén is.
- (b) A körülmények szükségessé tehetik a szabályok fogyatékkal élőkhoz igazítását. Különösen és példaként:
  - (i) 3. fejezet 10. szabályának (a) (iii) pontja nem alkalmazható kerekesszékes játékosal szemben, és
  - (ii) a játékvezető a játékos kérdésére megmondhatja egy golyó színét, ha nem tud különbséget tenni a színek közt, például a piros és zöld esetén.
- (c) Ha nincs játékvezető, például barátságos játékban, az ellenfél, vagy másik csapat segít a szabályok alkalmazásában.

4. FEJEZET

A JÁTÉKOSOK

1. Magatartás

- (a) Abban az esetben, ha
  - (i) a játékos irreális időt fordít a lökés végrehajtására, vagy a lökés megválasztására; vagy
  - (ii) a játékvezető megítélése szerint a játékos magatartása szándékosan, vagy tartósan tisztességtelen; vagy
  - (iii) bármilyen más magatartás, ami úriemberhez méltatlan; vagy
  - (iv) megtagadja a frame folytatását; A játékvezetőnek:
  - (v) figyelmeztetnie kell a játékost, hogy a magatartás fenntartásával a frame-t az ellenfélnek ítéli; vagy
  - (vi) az ellenfélnek ítéli a frame-t; vagy
  - (vii) abban az esetben, ha további magatartás kellően súlyos, a mérkőzést az ellenfélnek ítélheti.
- (b) Ha a játékvezető figyelmeztetett egy játékost mint (v) pont alatt fentebb, akkor minden további fenti viselkedést követően a játékvezető:
  - (i) vagy a vétlen félnek ítéli meg a frame-et, vagy
  - (ii) ha a további magatartás súlya ezt indokolja, az egész meccset a vétlen félnek ítélheti.
- (c) Ha a játékvezető a játékos ellenfélnek ítéli a frame-t a fentiek alapján, minden további, a játékos által tanúsított, fentieknek megfelelő magatartás esetén a játékos ellenfélnek ítéli a mérkőzést.
- (d) A játékvezető minden olyan döntése, amikor a frame-t, vagy mérkőzést a játékos ellenfélnek ítéli, véglegesnek tekintendő és nem lehet tárgya fellebbezésnek.

### 2. Büntetés

- (e) Ha a frame-t jelen szakasz okán vesztette el, a játékos:
  - (i) elvesztette a frame-t
  - (ii) elveszti minden pontját és a szabálysértést el nem követő játékos az asztalon található golyóknak megfelelő pontokat megkapja, ahol minden piros 8 pontnak számít és bármely nem szabályosan az asztalról eltávolított színes golyó lelököttnek számít.
- (f) Ha a játékot jelen szakasz nyomán vesztette el, a játékos:
  - (i) elveszti a folyamatban lévő frame-t az (a) pontnak megfelelően, és
  - (ii) minden további, a játék befejezéséhez szükséges, lejátszatlan frame-et elveszít amennyiben a frame-k száma mérvadó; vagy
  - (iii) minden további frame-t elveszít, melyekben 147 pontot kap az ellenfél, ahol az összegzett pontok számítanak.

### 3. Nem lökő játékos

A nem lökő játékosnak tartózkodnia kell a lökő játékos látóterében tartózkodástól, vagy abban való mozgástól, ha a lökő játékos játszik. Le kell ülnie, vagy megfelelő távolságban kell állnia az asztaltól, tartózkodnia kell minden mozgástól, vagy tevékenységtől, amely megzavarhatja a támadójátékost.

### 4. Távollét

Abban az esetben, ha a nem lökő játékos nem tud a teremben tartózkodni, kinevezhet helyettesét, aki érdekeit képviseli, jelezheti a szabálytalanságokat, ha szükséges. A távollétről a játékvezetőt tájékoztatni kell még a távozást megelőzően.

### 5. Megadás

- (a) A játékos akkor adhatja meg a frame-t, ha ő a támadójátékos. Az ellenfél elfogadhatja, vagy elutasíthatja a megadást. Elutasítás esetén, vagy ha az ellenfél továbbjátszik, a megadás semmisnek tekintendő.
- (b) Ha az összesített pontokat alkalmazzák és a frame-t megadják, az asztalon található minden golyó értéke hozzáadódik az ellenfél pontjaihoz. Ebben az esetben a piros golyók 8 pontot érnek és minden, szabálytalanul eltávolított színes golyó lelököttnek számít.
- (c) A játékos nem adhatja meg a frame-et, azelőtt, hogy snookerre lenne szüksége. E szabálynak a megszegése úriemberhez nem méltó, illetlen viselkedésnek számít.

## 5. FEJEZET

## TISZTVISELŐK

## 1. A játékvezető

- (a) A játékvezető
  - (i) egyedüli megítélője a szabályos, vagy szabálytalan játéknak;
  - (ii) jelen szabályok által nem rendezett esetekben szabadon dönthet a tisztességes játék védelme érdekében;
  - (iii) felelős jelen szabályok mellett a megfelelő magatartásért;
  - (iv) beavatkozik, ha úgy látja, jelen szabályokat megszegik
  - (v) megmondja a golyó színét, ha azt megkérdezik tőle; és
  - (vi) megtisztítja bármelyik golyót a játékosok ésszerű kérése esetén.
- (b) A játékvezető:
  - (i) nem válaszolhat meg semmilyen kérdést, melyet nem engedélyez számára jelen szabály;
  - (ii) nem jelzi semmilyen módon, hogy a játékos hibát készül elkövetni;
  - (iii) nem ad tanácsot, vagy mond véleményt a pontállásról a folyamatban lévő játékban;
  - (iv) és nem válaszol a pontkülönbségre vonatkozó kérdésekre sem.
- (c) Ha a játékvezető nem vesz észre egy esetet, saját belátása szerint felhasználhatja az eredményjelző kezelő, egyéb tisztviselő, az eset szempontjából legjobb helyen lévő néző megfigyeléseit, vagy megtekintheti videórögzítő berendezés felvételét a döntése meghozatalához.

## 2. A pontjegyző

Az eredményjelző kezelő rögzíti a pontokat az eredményjelzőn és segíti a játékvezetőt a tevékenysége során. Jegyzőkönyvvezetési feladatot is elláthat, ha szükséges.

## 3. A jegyzőkönyvvezető

A jegyzőkönyvvezető rögzít minden lökést, jelölve a megfelelő hibákat és az elért pontokat játékosonként, vagy csapatonként, ahogy szükséges. Egyúttal rögzíti a break-ek összegét is.

### 4. Tisztségviselők támogatása

- (a) A támadójátékos kérésére a játékvezető és az eredményjelző kezelő elmozdíthatja, vagy egy adott pozícióban tarthatja a világító berendezést, amely zavarja a lökés végrehajtásában a támadójátékost.
- (b) A játékvezető és az eredményjelző kezelő számára engedélyezett a fogyatékkal élők szükséges támogatása a körülményeiknek megfelelően.

**6. FEJEZET****A SNOOKER ALTERNATÍV FORMÁI****Snooker shoot-out verseny szabályok****1. Időmérés**

- (a) Minden mérkőzés egy előre meghatározott időtartamig tart.
- (b) A játékosok tempólökéssel döntenek el, hogy ki kezd (a győztes dönt). A tempólökést a játékosok egyszerre hajtják végre, egyszerre lökve a fehér golyót a baulk vonalról, eltalálva a felső rövid falat, visszatérve az alsó rövid falhoz. Az a győztes, akinek a fehér golyója (a játékvezető megítélése szerint) közelebb áll meg az alsó rövid falhoz.
- (c) A mérőórát adott időpontban indítja el az időmérő tisztségviselő, függetlenül a körülményektől. Pontosan abban a pillanatban áll meg, amikor a támadójátékos meglöki a fehér golyót.
- (d) Maximális támadási idő:
  - (i) a játék első szakaszában a fehér golyót előre meghatározott másodpercen belül el kell lökni
  - (ii) a játék második szakaszában a fehér golyót előre meghatározott másodpercen belül el kell lökni.

Ha a rendelkezésre álló időn belül nem történik lökés, hibát kell bejelenteni. 5 pontos hiba kerül megállapításra és az asztalhoz lépő játékos a játékvezetőtől megkapja a fehér golyót, hogy kézből játsszon.

- (e) Normál körülmények között a mérőóra elindul, ha a golyók nyugalmi állapotba kerültek, vagy ha egy lelökött színes golyót visszahelyeztek. Ha a fehér golyó tengelye körül egyhelyben pörög, mozgó golyónak tekintendő. A játékvezető feladata a nyugalmi állapot meghatározása.
- (f) A mérőóra jelzése előtt meglökött fehér golyó esetén minden hiba és sikeres lökés számít.

**2. Hibák**

- (a) Hibát követően a kézből játékba hozható fehér golyó azt jelenti, hogy az asztal felületén akárhová elhelyezhető és a játékosnak nincs lehetősége újrajátszatni az ellenfelét.
- (b) Minden hiba azt eredményezi, hogy az asztalhoz lépő játékos kézből játszik. Az időmérő óra akkor indul, amikor a játékos megkapja a fehér golyót a játékvezetőtől.
- (c) Lökésenként legalább egy golyónak falat kell érintenie, vagy lyukba kell kerülnie. Ha ez nem történik meg, 5 hibapontot kap az ellenfél és a játékvezetőtől kapott fehér folyóval kézből játszhat.



## 6. FEJEZET – A SNOOKER ALTERNATÍV FORMÁI

- (d) Nincs Foul and a Miss szabály és minden hibát követően az asztalhoz lépő játékos kézből játszhat.
- (e) Minden időhiba esetén az asztalhoz lépő játékos 5 hibapontot kap és kézből játszhat.
- (f) Ha a játékos nincs megfelelő pozícióban, hogy átvegye a játékvezetőtől a fehér golyót, a játékvezető leteszi a fehér golyót az asztalra és elindul az asztalhoz lépő játékos mérőórája. A játékos ezt követően felveheti a fehér golyót és oda teheti, ahová szeretné, de a lökést a rendelkezésre álló időn belül meg kell tennie.

### 3. Egyéb szabályok:

- (a) Ha a játékos megkéri a játékvezetőt, hogy tisztítson meg egy golyót, az időmérés nem áll meg, a játékos rendelkezésre álló ideje alatt kell azt végrehajtani. A játékvezetőnek megvan a lehetősége, hogy időt kérjen, ha például úgy dönt, hogy egyszerre több golyót is meg kell tisztítani.
- (b) Ha külső tényező akadályozza a játékost a lökés végrehajtásában, a játékvezetőnek megvan a joga, hogy megállítsa, vagy visszaállítsa a támadóidőt. Valójában a játékvezető bármikor kérhet időt, hogy újraindítsa, vagy visszaállítsa az időt.
- (c) Annak ellenére, hogy a játékos úgy ítéli meg, hogy rosszul lett visszahelyezve egy golyó, az idő megy tovább, míg a játékvezető máshogy nem dönt.
- (d) Ha a 10 perces frame végén döntetlen az állás, hirtelen halál következik a kék golyó segítségével. A kék golyó a saját pontjára kerül, míg a fehér golyót a „D”-ben kell elhelyezni. A frame-t kezdő játékos kísérli meg először a lökést. Az első játékos, aki elrakja a kék golyót, megnyeri a frame-et.
- (e) Páthelyzet esetén a játékosok a felelősei a helyzet feloldásának adott időn belül. A frame újratekzdése nem engedélyezett.

### 4. Etikett

- (f) Mivel egy gyors játékról beszélünk, a játékosok közelebb maradhatnak az asztalhoz, mint normális esetben, hogy készen álljanak a következő lökésre. Mindezt úgy kell megtenniük, hogy nem lehetnek az ellenfél látómezőjében.

### 5. Időmérő tisztviselő

- (a) A játékvezető van a legjobb pozícióban minden körülmények között annak megítélésében, hogy amikor kell elindítani az időmérést. Minden lökés után a játékvezető, szóbeli jelzésre indítja el a visszaszámlálást – ami általában a szerzett pontok bemondása, amivel amúgy is jelzi a játékos felé, hogy biztonságban játszhat – vagy egyéb szóbeli utasításra.
- (b) Az időmérő tisztviselő olyan pozícióban helyezkedik el, hogy jól láthassa amikor történt meg a lökés – abban a pillanatban, amikor a dákóbőr a fehér golyóhoz ér. Ha a játékvezetőnek döntést kell hoznia, az időmérés nem indul el a döntés meghozataláig. Ekkor jelzi ezt – start. Nem kérhető újra játszás.
- (c) Az elektronikus időmérő meghibásodása esetén a játékvezető döntése a mérvadó. Az időmérő akkor indul, amikor a játékvezető szóban jelzi ezt az időmérő tisztviselőnek.
- (d) A játékvezető a végső döntőbíró és a döntése végleges. Bármely kérdésben, melyet jelen szabály nem tartalmaz, a játékvezető döntése a mérvadó és ahol lehetséges, precedensként állítandó.

### Rövidített játék (hat piros)

Akárhány pirossal játszható a játék.

Minden általános Snooker szabály érvényes, kivéve:

- (a) Egyszerre nem lehet több, mint 5 egymást követő FOUL AND A MISS ítélet.
- (b) Négy egymást követően ítélt FOUL AND A MISS-t követően a játékvezető figyelmezteti a hibázó játékost. Az ezt követő FOUL AND A MISS esetén a nem lökő játékosnak az alábbi lehetőségei vannak:
- (c) Onnan játszik, ahol a golyók nyugalmi állapotba kerültek;
- (d) Az ellenfelét onnan játszatja, ahol a golyók nyugalmi állapotba kerültek;
- (e) Oda teszi a fehér golyót, ahová szeretné, de ez az opció nem választható, ha valamely játékosnak snookerre, vagy snookerekre van szüksége (a lökést megelőző, vagy követő pontállásnál egyaránt)
- (f) A játékos nem idézhet elő snooker állást a megjelölt szín mögött.