

## Regler för snooker

Översatt från engelska av Joakim Hirsch

### Kapitel 1 Utrustning

#### 1 Bordet

##### Dimensioner

1a Spelytan, mätt från den del av vallarna som är längst in mot spelytan, mäter 3569mm × 1778mm med en tolerans av ± 13mm.

##### Höjd

1b Bordets höjd mätt från golvet till vallarnas översida ska vara mellan 851mm och 876mm.

##### Fickorna

1ci Det ska finnas fickor i hörnen (2 vid den ända av bordet där svart prick finns, även benämnd huvudändan, och 2 vid den ända som är närmast kvarterslinjen, även benämnd fotändan) samt en ficka på mitt på vardera sidan av långvallarna (miljöerna).

1cii Fickornas öppningar ska överensstämma med de mallar som auktoriseras av *World Professional Billiards and Snooker Association (WPBSA)*.

##### Kvarterslinjen och området nedanför denna

1d En rät linje dragen 737mm från insidan av fotändans kortvall, och parallell med denna, kallas kvarterslinjen. Denna linje, och området mellan linjen och fotändan, kallas kvarteret.

##### ”D:et”

1e ”D:et” är en halvcirkel med centrum mitt på kvarterslinjen och med en radie av 292mm.

##### Prickarna

1f Fyra prickar är markerade på bordets längsgående centrumlinje:

1fi svart prick, belägen 324mm från en punkt lodrätt under den del av huvudändans kortvall som är längst in mot spelytan.

1fii blå prick, belägen mittemellan de delar av kortvallarna som är längst in mot spelytan.

1fiii rosa prick, belägen mittemellan blå prick och den del av huvudändans kortvall som är längst in mot spelytan.

1fiv brun prick, belägen mitt på kvarterslinjen.

Ytterligare 2 prickar finns där ”D:ets” cirkelbåge skär kvarterslinjen. Den till höger, sett från fotändan, kallas gul prick och den till vänster kallas grön prick.

#### 2 Bollarna

Bollarna ska vara gjorda i ett tillåtet material och de ska ha en diameter av 52,5mm ± 0,05mm. Dessutom gäller:

2a bollarna ska ha samma vikt med en maximal spridning på 3g inom ett set

2b en boll, eller ett helt bollset, kan bytas ut om spelarna är överens om detta eller om domaren fattar ett sånt beslut.

#### 3 Kön

En kö ska vara minst 914mm lång och får inte avvika väsentligt från den traditionella och allmänt accepterade formen.

#### 4 Hjälpmedel

Diverse olika typer av krattor, långa köer (så kallade "butts" och "half-butts" beroende på längd), köförlängare och adaptorer får användas av spelare när läget så kräver. Dessa kan vara del av den normala uppsättningen vid ett bord, men även tillbehör introducerade av endera spelaren eller domaren accepteras (jmf. kapitel 3 regel 18). Alla förlängare, adaptorer och andra tillbehör för att underlätta stöten måste vara av en typ som godkänts av WPBSA.

### Kapitel 2 Definitioner

#### 1 Frame

Ett *frame* snooker inleds med den första *stöten*, med alla bollar placerade enligt kapitel 2 regel 3, och avslutas genom att:

1a någon spelare ger upp när det är hans tur att spela,

1b spelaren *vid bordet* begär detta när bara svart återstår och det skiljer mer än 7 poäng i dennes favör,

1c den sista *sänkningen* eller *foulen* inträffar när bara svart återstår, eller

1d domaren tilldömer en spelare *framet* i enlighet med kapitel 3 regel 14c eller kapitel 4 regel 2.

## 2 Game

Ett *game* består av ett i förväg överenskommet eller stipulerat antal *frame*.

## 3 Match

En *match* består av ett i förväg överenskommet eller stipulerat antal *game*.

## 4 Bollar

4a Den vita bollen är *köbollen*.

4b De 15 röda bollarna och de 6 färgade (*färgerna*) är *objektbollar*.

## 5 Spelaren vid bordet

Den spelare som står i begrepp att *stöta*, eller håller på att *stöta*, är *vid bordet* tills dess att domaren bedömer att han lämnat bordet och det inte längre är hans tur att spela.

## 6 Stöt

6a En *stöt* görs när spelaren *vid bordet* stöter köspetsen mot *köbollen*.

6b En *stöt* är *regelrätt* när den inte bryter mot dessa regler.

6c En *stöt* är inte avslutad förrän alla bollar stannat.

6d En *stöt* kan vara *direkt* eller *indirekt*.

6di *stöten* är direkt om köbollen träffar en objektboll utan att först gå i vall.

6dii *stöten* är indirekt om köbollen går i en eller flera vallar innan den träffar någon objektboll.

## 7 Sänkning

*Sänkning* är när en objektboll, efter kontakt med någon annan boll och utan att någon överträdelse av dessa regler inträffat, faller i en ficka. Att åstadkomma detta kallas för att *sänka* en boll.

## 8 Serie

En *serie* är ett antal *sänkningar* i successiva *stöt*ar inom ramen för en spelares tur att spela under ett *frame*.

## 9 Boll i hand

9a *Köbollen* är *i hand*

9ai före inledningen av varje *frame*,

9aii när den har hamnat i en ficka (*förlöpt*), eller

9aiii när den har *tvungats av bordet*.

9b Den förblir *i hand* till dess att den

9bi har spelats regelrätt från *i hand*, eller

9bii en *foul* har begåtts när bollen är på bordet.

9c Spelaren *vid bordet* sägs ha *boll i hand* när köbollen är *i hand* enligt ovan.

## 10 Boll i spel

10a *Köbollen* är *i spel* när den inte är *i hand*.

10b *Objektbollar* är *i spel* från början av ett *frame* tills dess att de spelats i en ficka eller *tvungats av bordet*.

10c *Färgerna* återgår *i spel* när de placeras på prick.

## 11 Spelbar boll

En *objektboll* som regelrätt kan träffas av köbollen, i första bollträffen, samt varje annan boll som inte tillåts bli träffad på detta sätt men som får *sänkas*, är *spelbar*.

## 12 Nominerad boll

12a *Nominerad* boll är den *objektboll* som spelaren *vid bordet* säger, eller på annat sätt indikerar till domarens belåtenhet, att han avser träffa med köbollen i dess första bollträff.

12b Om domaren så begär måste spelaren *vid bordet* tala om vilken boll han nominerar.

## 13 Fri boll

*Fri* boll är en boll som spelaren *vid bordet* nominerar som *spelbar* boll när han ligger i *mask* efter en *foul* (se kapitel 3 regel 10).

## 14 Boll tvingad av bordet

En boll är *tvingad av bordet* om den kommer till vila någon annan stans än på bordets spelyta eller i en *ficcka*, eller om den plockas upp av spelaren *vid bordet* när den är *i spel* med undantag för de lättnader som ges i kapitel 3 regel 14h.

## 15 Foul

Varje brott mot dessa regler utgör en *foul*.

## 16 Mask

*Köbollen* är i *mask* när det inte är möjligt att träffa någon *spelbar* boll med en *direkt stöt* utefter en rät linje på grund av att alla dessa skymms, helt eller delvis, av en eller flera bollar som inte är *spelbara*. *Köbollen* är inte i *mask* om det finns åtminstone en *spelbar* boll som kan träffas på sina båda ytterkanter utan hindras av en icke *spelbar* boll.

16a Om *köbollen* är *i hand* är den i *mask* om den hindras enligt ovan från varje position i "D:et".

16b Om *köbollen* hindras från att träffa en *spelbar* boll på detta sätt av flera icke *spelbara* bollar

16bi anses den boll som är närmast *köbollen* vara den *maskande*, och

16bii om flera hindrande bollar befinner sig på samma avstånd från *köbollen* så anses alla dessa vara *maskande*.

16c Om röd är *spelbar* boll och *köbollen* hindras från att träffa olika röda av olika icke *spelbara* bollar, så finns det ingen *maskande* boll.

16d Spelaren *vid bordet* är i *mask* när *köbollen* är i *mask* enligt ovan.

16e *Köbollen* kan inte vara i *mask* bakom en vall. Om den svängda delen av en vall hindrar *köbollen* och befinner sig närmare denna än varje hindrande icke *spelbar* boll, så är *köbollen* inte i *mask*.

## 17 Täckt prick

En prick är *täckt* om det är omöjligt att placera en boll på den utan att den vidrör någon annan boll.

## 18 Skjutstöt

*Skjutstöt* är när köspetsen fortfarande vidrör *köbollen*

18a efter det att *köbollen* börjat röra sig framåt, eller

18b när *köbollen* träffar en *objektboll*, med undantag för om *köbollen* och *objektbollen* nästan ligger press mot varandra och *köbollen* träffar *objektbollen* mycket tunt.

## 19 Hoppstöt

*Hoppstöt* är när *köbollen* passerar över någon del av en *objektboll*, oavsett om *objektbollen* träffas eller inte, med följande undantag:

19a om *köbollen* först träffar en *objektboll* och sedan hoppar över en annan boll,

19b om *köbollen* hoppar och träffar en *objektboll*, men inte landar bortanför denna,

19c om *köbollen*, efter en regelrätt *stöt*, först går i vall eller träffar en boll och därefter hoppar över en annan boll.

## 20 Miss

*Miss* är när en spelare misslyckas med att, med *köbollens* första bollträff, träffa en *spelbar* boll och domaren bedömer att spelaren inte gjort ett tillräckligt bra försök att träffa en *spelbar* boll.

## Kapitel 3 Spelet

## 1 Beskrivning

Snooker spelas av två eller fler spelare, antingen individuellt eller i lag. Spelet kan sammanfattas på följande sätt:

1a Alla spelare använder samma vita *köboll* och det finns 21 *objektbollar* – 15 röda vardera värda 1 poäng samt 6 färgade: gul värd 2 poäng, grön värd 3, brun 4, blå 5, rosa 6 och svart 7.

1b En spelare samlar poäng genom att *sänka* bollar när det är hans tur att spela, röda och färgade i alternerande *stöt*ar, tills dess ingen röd finns kvar på bordet, varpå färgerna *sänks* i stigande ordning efter deras värde.

1c De poäng spelaren får i en *stöt* läggs till hans totala poäng.

1d Straffpoäng vid *foul* läggs till motståndarens totalpoäng.

1e En taktik man kan använda när som helst under spelet är att lämna *köbollen* bakom en icke *spelbar* boll, så att nästa spelare är i *mask*. Om en spelare, eller ett lag, ligger under med mer än vad de återstående bollarna maximalt kan ge blir detta spelsätt synnerligen viktigt.

1f Vinnare av ett *frame* är den spelare eller det lag

1fi som får den högsta totalpoängen,

1fii vars motståndare efterskänker *framet*, eller

1fiii som blir tilldömd *framet* i enlighet med kapitel 3 regel 14c eller kapitel 4 regel 2.

1g Vinnare av ett *game* är den spelare eller det lag som

1gi vinner flest *frame* eller det stipulerade antalet *frame*,

1gii får den största totalpoängen över samtliga *frame* när detta är relevant, eller

1giii blir tilldömd *gamet* i enlighet med kapitel 4 regel 2.

1h Vinnare av en *match* är den spelare eller det lag som vinner flest *game*, eller, när totalpoäng räknas i stället, som har den största totalpoängen räknat över samtliga *game*.

## 2 Bollarnas placering

2a När ett *frame* inleds är *köbollen i hand* och *objektbollarna* placerade som följer:

2ai De röda bollarna läggs i en tätt packad likbent triangel, med den röda som utgör triangelns apex på bordets långsgående mittpunkt, mellan rosa prick och huvudändan, och så nära rosa boll som möjligt utan att nudda denna. Triangelns bas ska befinna sig närmare huvudändans kortvall och vara parallell med denna.

2aii Gul boll placeras på "D:ets" högra hörn.

2aiii Grön boll placeras på "D:ets" vänstra hörn.

2aiv Brun boll placeras på brun prick.

2av Blå boll placeras på blå prick.

2avi Rosa boll placeras på rosa prick.

2avii Svart boll placeras på svart prick.

2b När ett *frame* har börjat får en boll som är i *spel* rengöras av domaren endast om spelaren *vid bordet* begär det och om domaren anser detta vara rimligt. Då ska

2bi bollens position, om den inte ligger på prick, markeras med en lämplig markör innan den lyfts från bordet,

2bii markören som representerar den lyfta bollens position anses ha samma värde som bollen själv tills dess att denna lagts tillbaka. Om någon spelare som inte är *vid bordet* vidrör eller rubbar markören ska han bestraffas som om han var *vid bordet*, men utan att spelordningen påverkas. Domaren ska därefter, om så krävs, lägga tillbaks markören eller den lyfta bollen på den ursprungliga positionen, på ett i hans egna ögon tillfredsställande sätt, även om markören lyftes bort från bordet av spelaren.

## 3 Tillvägagångssätt

Spelarna lottar om vem som ska börja eller kommer överens på annat sätt.

3a När spelordningen bestämts får den inte ändras under ett *frame*, men efter en *foul* kan en spelare uppmanas av nästa spelare att spela igen.

3b Spelarna eller lagen ska börja varannat *frame*.

3c Den första spelaren börjar med boll *i hand* och *framet* börjar när *köbollen* placerats på bordet och träffas av köspetsen, antingen

3ci när en *stöt* utförs, eller

3cii när *köbollen* adresseras.

3d För att en *stöt* ska vara *regelrätt* krävs att det inte sker något brott mot regel 12, Bestraffningar, enligt nedan.

3e För varje gång en spelare blir *vid bordet*, och så länge det finns röda bollar kvar, är *spelbar* boll antingen röd eller en nominerad *fri* boll, och värdet av varje röd boll, samt eventuellt *fri* boll, som *sänks* i samma *stöt* räknas spelaren tillgodo.

3fi Om en röd, eller *fri* boll nominerad som röd, *sänks* ska samma spelare fortsätta och då är nästa *spelbara* boll den färg som spelaren nominerar. Om även denna *sänks* räknas dess värde spelaren tillgodo och den färgade bollen placeras på prick.

3fii *Serien* fortsätter genom att röda och färgade *sänks* i alternerande *stöt*ar, tills dess att inga röda återstår och, när så är tillämpligt, en färgad har spelats följande på *sänkningen* av den sista röda.

3fiii Färgerna blir efter detta *spelbara* i ordning efter stigande värde i enlighet med kapitel 3 regel 1a, när de *sänks* förblir de borta från bordet, med undantag för vad som stipuleras i regel 4 nedan, och spelaren *vid bordet* fortsätter

med nästa *spelbara* färgad.

3g Röda förblir borta från bordet när de spelats i en ficka eller *tvingats av bordet* oavsett om en spelare tjänar på att begå en *foul*. Undantag från denna regel ges i kapitel 3 reglerna 2bii, 9, 14f, 14h och 15.

3h Om spelaren *vid bordet* inte lyckas *sänka* någon boll, eller begår en *foul*, är det nästa spelares tur. Han ska då spela *köbollen* som den ligger eller från *i hand* om denna inte ligger på bordet.

#### 4 Avslutning av frame, game och match

4a När endast svart återstår på bordet, avslutas *framet* vid första *sänkning* eller *foul*, utom ifall båda följande villkor är uppfyllda:

4ai ställningen är lika och

4aaii totalpoäng över *game* eller *match* inte räknas.

4b Om båda villkoren i 4a ovan är uppfyllda ska

4bi svart placeras på prick,

4bii spelarna lotta och den som vinner lotten väljer vem som ska börja,

4biii nästa spelare spelar från *i hand*, och

4biv nästa *sänkning* eller *foul* avslutar *framet*.

4c När totalpoäng avgör vem som vinner ett *game* eller en *match*, och totalpoängen är lika vid slutet av det sista *framet*, ska spelarna gå tillväga enligt 4b ovan.

#### 5 Att spela från i hand

När man spelar från *i hand* ska *köbollen* ligga i eller på "D:et", men den kan spelas åt godtyckligt håll.

5a Domaren ska på förfrågan tala om ifall *köbollen* är korrekt placerad (det vill säga inte utanför "D:et").

5b Om köspetsen råkar beröra *köbollen*, och domaren anser att spelaren inte avsåg att göra en *stöt*, så är *köbollen* fortfarande inte *i spel*.

#### 6 Att träffa två bollar samtidigt

Det är inte tillåtet att träffa två bollar samtidigt, vid *köbollens* första träff, utom ifall båda dessa är röda eller den ena är nominerad *fri* boll och den andra är en annan *spelbar* boll.

#### 7 Att placera färgerna på prick

När en färgad boll spelats i en ficka eller *tvingats av bordet* ska den placeras på prick innan nästa *stöt*, tills dess att den *sänkts* i enlighet med kapitel 3 regel 3f.

7a Spelaren är inte ansvarig för om domaren inte placerar bollarna rätt.

7b Om en färg felaktigt placeras på prick efter att ha *sänkts*, i stigande ordning, i enlighet med kapitel 3 regel 3fiii, ska den tas bort från bordet när misstaget upptäcks varpå spelet fortsätter.

7c Om en *stöt* görs när en eller flera bollar är felaktigt placerade ska dessa fortsättningsvis anses vara korrekt placerade. Färger som felaktigt saknas på bordet ska placeras på prick:

7ci utan att straff utdöms vid upptäckten om felet begåtts tidigare,

7cii och straff ska utdömas om spelaren *vid bordet* gjort nästa *stöt* innan domaren hunnit placera bollen på prick.

7d Om en boll ska placeras på prick, när dess egen prick är täckt, ska den placeras på den högst värda, icke täckta, pricken.

7e Om mer än en boll ska placeras på prick, och deras egna prickar är täckta, ska den högst värda bollen placeras först.

7f Om alla prickar är täckta ska bollen placeras så nära sin egen prick som möjligt, mellan pricken och huvudändans närmaste punkt.

7g För rosa och svart gäller, när alla prickar är täckta och det inte finns plats att placera bollen mellan dess prick och huvudändans närmaste punkt, att bollen ska placeras så nära sin egen prick som möjligt, mellan pricken och fotändan, på den längsgående mittlinjen.

7h En boll som placerats på prick får inte vidröra någon annan boll.

7j För att en färgad boll ska vara korrekt placerad på prick ska den ha placerats för hand på den plats som stipuleras i dessa regler.

#### 8 Pressläge

8a Om *köbollen* ligger så att den vidrör en eller flera bollar som är, eller kan nomineras som, *spelbara* ska domaren säga PRESS (eller TOUCHING BALL) och indikera vilka av dessa *spelbara* bollar som avses.

8b När *pressläge* har konstaterats måste spelaren *vid bordet stöta köbollen* bort från den nuddande bollen, utan att denna rubbas, för att undvika *skjutstöt*.

8c Förutsatt att spelaren *vid bordet* inte rubbar objektbollen ska straff inte utdömas om:

8ci bollen är *spelbar*,

8cii bollen kan nomineras som *spelbar* och spelaren *vid bordet* gör detta, eller

8ciii bollen kan nomineras som *spelbar*, men spelaren nominerar en annan boll som också är nominerbar, varpå *köbollen* träffar denna i sin första bollträff.

8d Om *köbollen* vidrör, eller ligger nära, en icke *spelbar* boll ska domaren, om han tillfrågas huruvida det är *pressläge*, svara JA eller NEJ. Spelaren *vid bordet* måste då spela bort från denna utan att den rubbas, enligt ovan, och måste träffa en *spelbar* boll i *köbollens* första bollträff.

8e Om *köbollen* vidrör både en *spelbar* och en icke *spelbar* boll ska domaren indikera endast den *spelbara* bollen som varande i *pressläge*. Om spelaren *vid bordet* begär att få veta huruvida även den icke *spelbara* bollen vidrör *köbollen* ska domaren upplysa honom.

8f Om domaren är övertygad om att spelaren *vid bordet*, i stötögonblicket, inte rubbat någon boll i *pressläge* ska *foul* inte dömas.

8g Om en stillaliggande objektboll, som inte vidrör *köbollen* när domaren undersöker situationen, senare, men innan *stöten* utförts, ses vidröra *köbollen*, ska bollarna återplaceras till domarens belåtenhet.

## 9 Boll på fickans kant

9a Om en boll faller i en ficka utan att ha träffats av någon annan boll, och utan att vara inblandad i en pågående *stöt*, ska den återplaceras och de poäng som i övrigt gjordes i *stöten* räknas.

9b Om bollen annars skulle ha träffats av en boll som var inblandad i *stöten*:

9bi och ingen överträdelse av dessa regler förekommit, ska alla bollar återplaceras och samma *stöt* göras igen av samma spelare, eller en annan desämg om spelaren *vid bordet* så väljer.

9bii och en *foul* begåtts, bestraffas spelaren *vid bordet* på föreskrivet sätt, alla bollar återplaceras varpå nästa spelare har de vanliga alternativen efter *foul*.

9c Om en boll för ett ögonblick balanseraar på kanten till fickan och sen faller i räknas detta som en *sänkning* och bollen ska inte återplaceras.

## 10 I mask efter foul

Om *köbollen* ligger i *mask* efter en *foul* ska domaren deklarerera FRI BOLL (se kapitel 2 regel 16).

10a Om nästa spelare väljer att ta nästa *stöt*,

10ai får han nominera valfri boll som *spelbar* och

10aaii den nominerade bollen betraktas som, och antar samma värde som, den annars *spelbara* bollen. Om den nominerade bollen *sänks* ska den placeras på prick.

10b Det är *foul* om *köbollen*

10bi inte träffar den nominerade bollen i första bollträffen, eller samtidigt som en *spelbar* boll i första bollträffen, eller

10bii kommer till vila i *mask* för alla röda, eller *spelbar* boll, bakom den nominerade bollen, utom i det fall att endast rosa och svart återstår på bordet.

10c Om *fri* boll *sänks* placeras den på prick och värdet av *spelbar* boll räknas.

10d Om en *spelbar* boll *sänks* efter att den nominerade bollen träffats i första bollträffen, eller samtidigt som en *spelbar* boll i första bollträffen, räknas poängen för *spelbar* boll och denna förblir borta från bordet.

10e Om både den nominerade bollen och en *spelbar* boll *sänks* räknas bara poängen för den *spelbara* bollen, om denna inte är röd i vilket fall varje *sänkt* boll räknas. Den *fria* bollen placeras därefter på prick medan den *spelbara* bollen förblir borta från bordet.

10f Om den felande spelaren ombeds spela igen gäller inte *fri* boll.

## 11 Foul

Om en *foul* begås ska domaren omedelbart säga FOUL.

11a Om spelaren *vid bordet* inte gjort någon *stöt* avslutas hans tur att spela omedelbart och domaren utdömer straffet.

11b Om en *stöt* utförts ska domaren vänta tills *stöten* är avslutad innan han utdömer straffet.

11c Om en *foul* inte genast utdöms av domaren, eller framgångsrikt hävdas av motståndaren innan nästa *stöt* görs, är den överspelad.

11d En färg som inte korrekt placerats på prick ska förbli där den är, utom då den inte är på bordet i vilket fall den ska placeras på prick.

11e Alla poäng en spelare gjort i en *serie* innan han begår en *foul* räknas honom tillgodo, men spelaren *vid bordet* får inga poäng för den *stöt* där en *foul* begås.

11f I nästa *stöt* spelas vit från det läge där den kommit till vila, utom ifall vit inte ligger på bordet då den spelas från *i hand*.

11g Om mer än en *foul* begås i samma *stöt* utdöms bara det högsta straffvärdet.

11h Den spelare som begått en *foul*

11hi bestraffas enligt regel 12 nedan, och

11hii måste spela igen om nästa spelare begär det.

## 12 Bestraffningar

En *foul* bestraffas med fyra poäng om inget högre straff stipuleras i stycke (a) till (d) nedan. Bestrafningen är:

12a värdet av *spelbar* boll

12ai vid dubbelstöt,

12aii när *stöten* utförs utan att någon fot berör golvet,

- 12aiii när en spelare spelar fast det inte är hans tur,  
 12aiv när en spelare spelar regelvidrigt från *i hand*, inkluderande öppningsstöten,  
 12av när *köbollen* inte träffar någon objektboll,  
 12avi när *köbollen* förlöper,  
 12avii när *köbollen* hamnar i *mask* bakom *fri* boll,  
 12aviii vid *hoppstöt*,  
 12aix vid spel med otillåten kö, eller  
 12ax när en spelare rådgör med en medspelare i strid med kapitel 3 regel 17e.  
 12b värdet av *spelbar* boll eller inblandad boll, vilken som är mest värd,  
 12bi när en *stöt* utförs innan alla bollar stannat,  
 12bii när en *stöt* utförs innan domaren har placerat alla bollar på prick,  
 12biii när en boll som inte är *spelbar* spelas i en ficka,  
 12biv när *köbollen* i sin första bollträff träffar en icke *spelbar* boll,  
 12bv vid *skjutstöt*,  
 12bvi om en boll, annan än *köbollen*, berörs med köspetsen, när en *stöt* utförs, eller  
 12bvii om en boll *vingas av bordet*.  
 12c värdet av *spelbar* boll, eller det högre värdet av två inblandade bollar, när *köbollen* i sin första bollträff träffar två bollar samtidigt, utom när de två bollarna är röda eller när de är *fri* boll och *spelbar* boll.  
 12d sju poäng om spelaren vid bordet  
 12di använder en boll som inte är *i spel* för något som helst syfte,  
 12dii använder något föremål för att mäta mellanrum eller avstånd,  
 12diii spelar på röda bollar, eller *fri* boll följd av röd, i successiva stötar,  
 12div använder någon annan boll än vit som *köboll* efter att ett *frame* börjat,  
 12dv inte uttryckligen nominerar en boll när domaren begär detta, eller  
 12dvi begär en *foul* efter att ha *sänkt* röd eller *fri* boll, men innan han nominerat en färg.

### 13 Spela igen

När en spelare väl begärt att en motståndare ska spela igen efter en *foul* kan begäran inte återkallas. Den felande spelaren som ombetts spela igen är berättigad till

- 13a att ändra sig vad beträffar  
 13ai vilken desäng han väljer  
 13aai vilken *spelbar* boll han tänker spela på.  
 13b att få poäng för de bollar han *sänker*.

### 14 Foul och miss

Spelaren *vid bordet* ska, så gott han kan, försöka träffa en *spelbar* boll. Om domaren finner att så inte skett ska han döma FOUL OCH MISS, utom ifall endast svart återstår på bordet eller det är ett läge där det är omöjligt att träffa en *spelbar* boll. I det senare fallet ska det anses att spelaren vid bordet försökt träffa en *spelbar* boll under förutsättning att han spelat, *direkt* eller *indirekt*, i riktning mot en *spelbar* boll och tillräckligt hårt, enligt domarens mening, för att ha nått den *spelbara* bollen om ingen hindrande boll, eller bollar, funnits.

14a Efter att *foul* och *miss* dömts kan nästa spelare begära att samma spelare ska spela igen som bollarna ligger, eller, om han så önskar, från det föregående läget, i vilket fall *spelbar* boll ska vara densamma som innan den förra *stöten*, nämligen:

- 14ai vilken röd som helst om röd var *spelbar* boll,  
 14aai den färg som var *spelbar*, om ingen röd återstår på bordet, eller  
 14aiii den färg som spelaren *vid bordet* väljer, om *spelbar* boll var en färgad efter att en röd *sänkts*.  
 14b Om spelaren *vid bordet*, i *stöten*, inte träffar en *spelbar* boll i *köbollens* första bollträff, när det är fri väg från *köbollen* till någon del av någon boll som är eller skulle kunna vara *spelbar*, ska domaren döma *foul* och *miss* om inte endera spelaren behövde straffpoäng från motståndaren innan, eller som ett resultat av, *stöten* och om domaren anser att *missen* inte var avsiktlig.  
 14c Efter att *miss* har dömts under 14b ovan, när det är fri väg från *köbollen* till någon boll som är eller skulle kunna vara *spelbar*, på ett sådant sätt att bollen kunde träffas mitt på (i fallet röd boll ska detta förstås som en hel diameter av någon röd som inte skymms av en färgad), så  
 14ci ska ytterligare en misslyckad *stöt*, från samma position, bedömas som FOUL OCH MISS oavsett poängställning, och  
 14cii om den felande spelaren ombeds spela igen från samma läge ska han varnas av domaren om att ett tredje misslyckande resulterar i att motståndaren blir tilldömd *framet*.  
 14d Om spelaren begär ännu en *foul*, på vilken boll som helst inklusive *köbollen*, under sina förberedelser för att *stöta*, efter att *köbollen* återplacerats i enlighet med denna regel och om det är fri väg från *köbollen* till någon del av någon boll som är eller skulle kunna vara *spelbar*, ska *miss* inte dömas om ingen *stöt* utförts. I detta fall ska det normala straffet utdömas och  
 14di nästa spelare kan välja om han vill spela eller begära att samma spelare spelar igen, eller  
 14dii nästa spelare kan begära att alla bollar återplaceras i sina ursprungliga lägen och att samma spelare spelar igen, och

14diii om situationen ovan uppkommer under en sekvens av *stöt*ar som bedömts som *miss*, så ska eventuella varningar om att *framet* kan komma att tilldömas motståndaren fortfarande gälla.

14e *Miss* kan i övrigt dömas efter domarens godtycke.

14f Efter att *miss* dömts och nästa spelare begärt återplacering av *köbollen*, ska objektbollar som rubbats förbli där de är om inte domaren anser att detta är till fördel för den felande spelaren. I det senare fallet kan alla eller vissa bollar återplaceras som domaren finner lämpligt och i båda fallen ska eventuella färger, som felaktigt inte finns på bordet, placeras på prick.

14g När en boll återplaceras efter en *miss* ska både den felande spelaren och nästa spelare konsulteras om dess position, varefter domaren fattar det slutgiltiga beslutet.

14h Om endera spelaren, under en sådan konsultation, rör en boll *i spel* ska han bestraffas som om han var *vid bordet*, men utan att spelordningen påverkas. Den vidrörda bollen ska om nödvändigt återplaceras av domaren, som han finner för gott, även om denna lyfts från bordet.

14j Nästa spelare har rätt att fråga domaren om han avser att återplacera fler bollar än *köbollen*, ifall han skulle begära återplacering och att samma spelare ska spela igen från det ursprungliga läget, och då ska domaren upplysa honom om detta.

## 15 Boll rubbad av annan än spelaren vid bordet

Om en boll, i vila eller i rörelse, störs eller rubbas av någon annan än spelaren *vid bordet*, ska denna återställas av domaren till det läge där han bedömer att den befann sig, eller skulle ha stannat, och detta utan att straff utdöms.

15a Denna regel omfattar de fall där någon annan händelse eller person än spelarens *vid bordet* medspelare orsakar spelaren *vid bordet* att störa bollen.

15b Ingen spelare ska bestraffas om domaren stör bollarna.

## 16 Dödläge

Om domaren anser att ett dödläge uppstått, eller är i vardande, ska han föreslå spelarna att starta om *framet*. Om någon spelare motsätter sig detta ska domaren tillåta spelet att fortsätta med förbehållet att situationen måste förändras inom en bestämd period, vanligen efter tre eller fler *stöt*ar för varje spelare/lag men efter domarens godtycke. Om situationen är i princip densamma vid slutet av perioden ska domaren återställa poängställningen som den var innan *framet* startade, bollarna ska läggas upp för att starta ett *frame* och

16a samma spelare ska öppna *framet* igen,

16b samma spelordning ska gälla igen.

## 17 Dubbel

17a När ett *game* spelas mellan två par ska varje par öppna varannat *frame*, spelordningen ska fastslås vid inledningen av varje *frame* och ska, när detta beslutats, bibehållas genom hela *framet*.

17b Spelarna kan byta spelordning mellan två *frame*.

17c Om en *foul* begås och det begärs att samma spelare ska spela igen, så ska spelaren som begick *foul* spela igen även om det inte egentligen var dennes tur att spela. Den ursprungliga spelordningen ska fortsätta gälla även om detta innebär att den felande spelarens partner går miste om sin tur att spela.

17d Om ett *frame* slutar oavgjort gäller kapitel 3 regel 4. Om det är nödvändigt att placera svart på prick får det par som ska *stöta* i detta läge välja vem som ska ta *stöten*. Spelordningen ska därefter vara densamma som tidigare i *framet*.

17e Medspelare får konferera under ett *frame* men inte

17ei medan den ena spelaren är *vid bordet* och befinner sig framme vid bordet.

17eii från den första *stöten* i en spelares tur att vara *vid bordet* tills dess hans *serie* är avslutad.

## 18 Användande av hjälpmedel

Spelaren *vid bordet* ansvarar för såväl placering som borttagande av utrustning som han använder vid bordet.

18a Spelaren *vid bordet* ansvarar för alla föremål inklusive, men inte begränsat till, krattor och förlängare som han tar med sig till bordet, oavsett om han äger eller har lånat dem (utom om han lånat av domaren), och han bestraffas om han begår *foul* när han använder denna utrustning.

18b Utrustning som normalt finns vid bordet, och som har tillhandahållits av någon tredje part eller domaren, är inte spelarens ansvar. Om denna utrustning visar sig vara behäftad med fel, och därigenom orsakar att spelaren kommer åt en eller flera bollar, ska *foul* inte dömas. Domaren ska, om så krävs, återplacera bollarna i enlighet med regel 15 ovan och spelaren *vid bordet* får, om han är mitt i en *serie*, fortsätta utan att bestraffas.

## 19 Tolkning

19a I dessa regler och definitioner gäller ord som antyder maskulint kön även feminint kön i samma utsträckning.

19b Omständigheter kan göra det nödvändigt att anpassa hur regler tillämpas för personer med fysiska handikapp. I synnerhet, och som exempel, gäller detta:

19bi kapitel 3 regel 12a<sup>ii</sup> kan inte tillämpas på personer i rullstol, och

19bii en spelare som inte kan skilja på färger har rätt att begära att domaren talar om vilken färg en boll har, t.ex. röd eller grön.

19c Om det inte finns någon domare, exempelvis i en sällskapsmatch, fyller motståndarsidan denna funktion för att upprätthålla dessa regler.

## Kapitel 4 Spelarna

### 1 Förhållande av spelet

Om domaren anser att en spelare tar onormalt lång tid på sig för att göra en *stöt*, eller välja en desäng, ska domaren varna honom om att han riskerar att *framet* tilldöms motståndaren.

### 2 Osportsligt uppträdande

Om en spelare vägrar att fortsätta spelet, eller uppför sig på ett sätt som domaren anser vara avsiktligt eller upprepat osportsligt, inklusive såväl förhållande av spelet efter att ha varnats enligt regel 1 ovan som icke gentlemannamässigt uppförande, ska denne dömas att förlora *framet* och domaren ska varna honom om att han kommer att tilldöma motståndaren *gamet* om sådant uppträdande fortsätter.

### 3 Bestraffning

3a Om ett *frame* pliktats på sätt som beskrivs i detta kapitel ska den felande spelaren

3ai förlora *framet*, och

3aii plikta alla poäng han fått under *framet* och motståndaren ska tilldömas ytterligare poäng motsvarande de bollar som ligger på bordet, där varje röd räknas som åtta poäng och eventuella färger som felaktigt inte befinner sig på bordet räknas som om de placerats på prick.

3b Om ett *game* pliktats på sätt som beskrivs i detta kapitel ska den felande spelaren

3bi förlora det pågående *gamet* på samma sätt som i 3a, och

3bii dessutom dömas att förlora så många *frame* som krävs för att han ska förlora *gamet* om det totala antalet *frame* är relevant, eller

3biii dessutom dömas att förlora alla återstående *frame*, vardera med 147-0, om det totala antalet poäng är relevant.

### 4 Spelaren som inte är vid bordet

Den spelare som inte är vid bordet ska undvika att stå eller flytta sig i spelarens *vid bordet* siktlinje när denne spelar. Han ska stå eller sitta på ett rimligt avstånd från bordet.

### 5 Frånvaro

Om spelaren som inte är vid bordet är frånvarande kan han utse ett ombud att tillvarata hans intressen och samt, vid behov, hävda att en *foul* begåtts. Ombudet måste tillkännages för domaren innan spelaren avviker.

### 6 Uppgivet frame

6a En spelare kan bara ge upp ett *frame* när han är *vid bordet*. Motståndaren har rätt att acceptera eller neka detta. Om han nekar förverkas eftergiften.

6b När totalpoäng räknas och ett *frame* ges upp ska värdet av alla bollar som återstår på bordet läggas till motståndarsidans poäng. I detta fall ska röda räknas som åtta poäng vardera och eventuella färger som felaktigt inte befinner sig på bordet räknas som om de placerats på prick.

## Kapitel 5 Funktionärerna

### 1 Domaren

1a Domaren ska

1ai ensam döma i frågor om regelrätt eller regelvidrigt spel,

1aii vara fri att fatta beslut för upprätthållande av regelrätt spel i situationer som inte täcks av dessa regler,

1aiii ansvara för korrekt genomförande av *gamet* i enlighet med dessa regler,

1aiv ingripa om han upptäcker något brott mot dessa regler,

1av tala om för en spelare vilken färg en boll har om han ombeds göra detta, och

1avi rengöra vilken som helst boll om han ombeds göra det och han anser det vara rimligt.

1b Domaren ska inte

Ibi besvara frågor som inte sanktioneras av dessa regler,  
Ibii indikera för en spelare att han håller på att begå en *foul*,  
Ibiii ge råd eller uttrycka åsikter om sådant som påverkar spelet,  
Ibiv besvara frågor om poängskillnad.

1c Om någon incident undgått domarens uppmärksamhet får han samla information om händelsen från markören, andra funktionärer eller åskådare för att underlätta ett beslut.

## 2 Markören

Markören ska hålla reda på poängen på resultattavlan och assistera domaren i hans åligganden. Han ska också agera protokollförare om nödvändigt.

## 3 Protokollföraren

Protokollföraren ska nedteckna vad som händer i varje *stöt*, så att man utläsa om *foul* begåtts och hur många poäng varje spelare eller lag får. Han ska också nedteckna hur stora *serier* som görs.

## 4 Hjälp av funktionärer

4a På spelarens begäran ska domaren eller markören flytta, och hålla på plats, belysningsapparat som stör spelaren *vid bordet* när han ska *stöta*.

4b Det är tillåtet för domaren eller markören att hjälpa handikappade spelare på sådant sätt omständigheterna kräver.