

SNOOKER

PRZEWODNIK PO ZMIANACH W PRZEPISACH GRY

Część 1. WYPOSAŻENIE (EQUIPMENT)

Punkt 1. Stół standardowy (The Standard Table)

(a) Wymiary pola gry

Obszar pola gry ograniczony czołami band wynosi 11 stóp 8 i ½ cala x 5 stóp 10 cali (3569 mm x 1778 mm), z tolerancją obu wymiarów +/- ½ cala (13 mm).

(b) Wysokość

Wysokość stołu mierzona od podłogi do najwyższej części band wynosi 2 stopy 10 cali (864 mm) z tolerancją ½ cala (13 mm).

(c) Dolna Banda i Górna Banda

Dwie krótsze strony stołu określane są jako Dolna (zwana również Bazą) oraz Górna Banda. Włos sukna ułożony jest tak, aby przylegał do stołu i był skierowany od Dolnej Bandy w stronę Górnej Bandy.

(d) Linia Bazy i Baza

Linia znajdująca się w odległości 29 cali (737 mm) od czoła Dolnej Bandy i równoległa do niej oraz biegnąca pomiędzy bocznymi bandami, nazywana jest Linia Bazy. Obszar pomiędzy tą linią a Dolną Bandą nazywany jest Bazą.

(e) Pole "D"

Pole "D" jest półkolem wpisanym w Bazę, o środku w punkcie środkowym Linii Bazy i promieniu równym 11 i ½ cala (292 mm).

(f) Punkty wyznaczone

Dwa punkty wyznaczone znajdują się w narożnikach pola "D". Patrząc od strony Dolnej Bandy, punkt z prawej strony nazywany jest punktem Żółtym, a punkt z lewej strony nazywany jest punktem Zielonym.

Na środkowej podłużnej linii stołu znajdują się cztery punkty wyznaczone:

(i) Punkt Brązowy, leżący na środku Linii Bazy;

(ii) Punkt Niebieski, leżący w połowie odległości pomiędzy czołami Band Górnej i Dolnej;

(iii) Punkt Różowy, leżący w połowie odległości pomiędzy punktem Niebieskim i czołem Górnej Bandy;

(iv) Punkt Czarny, leżący w odległości 12 i ¾ cala (324 mm) od czoła Górnej Bandy.

(g) Włoty kieszeni

Włoty kieszeni znajdują się w każdym z czterech narożników stołu oraz po środku obu dłuższych boków stołu.

Wymiary i tolerancje zostały znormalizowane. Dolna i Górna Banda zostały nazwane i opisane. Nie mają zastosowania dawne nazwy punktów wyznaczonych: główny, piramidy i centralny.

2. Bile (Balls)

- (a) Komplet bil składa się z 15 bil Czerwonych oraz po jednej bili w następujących kolorach: Żółty, Zielony, Brązowy, Niebieski, Różowy, Czarny oraz Biały.
- (b) Bile są wykonane z tworzywa o zatwierdzonym składzie i mają średnicę 52,5 mm z tolerancją +/- 0,05 mm.
- (c) Bile powinny mieć w miarę możliwości jednakową wagę, przy czym różnica między najcięższą, a najlżejszą bilą w komplecie nie powinna być większa niż 3 g.
- (d) Bilę lub komplet bil można wymienić za zgodą zawodników lub na podstawie decyzji sędziego.

Definicja została rozszerzona. Dodano Punkt 2(a) oraz doprecyzowano Punkt 2(c).

4. Przyrządy pomocnicze (Ancillary)

Podpórki pod kije, długie kije, przedłużki i nasadki mogą być używane przez zawodników do poprawy pozycji kija przy uderzeniu. Dotyczy to zarówno przyrządów stanowiących wyposażenie stołu, jak i przyniesionych przez zawodników lub sędziego. Wszelkie przedłużki, nasadki i inne przyrządy pomocnicze muszą zostać zatwierdzone przez [odpowiedni organ zarządzający](#).

Definicja nie wskazuje organu zarządzającego. Może to mieć zastosowanie np. w przypadku turniejów dla zawodników niepełnosprawnych, gdzie w użyciu znajdują się dostosowane do potrzeb przyrządy pomocnicze.

Część 2. DEFINICJE

Punkt 5. Rozgrywający i Kolejność gry (Striker and Turn)

Zawodnik, na którego przypada kolejność gry lub który jest w grze, jest zawodnikiem rozgrywającym. Jego podejście kończy się, gdy:

- (a) wykona zagranie i nie zdobędzie w nim punktów; lub
- (b) popełni faul, [wszystkie bile znieruchomieją oraz sędzia uzna, że rozgrywający odszedł od stołu](#); lub
- (c) nakaże przeciwnikowi ponowną grę po faulu; lub
- (d) [frejm został zakończony przez rozgrywającego, gdy na stole jedyną pozostałą bilą do rozgrywania jest Czarna bila, sumaryczne punkty nie mają znaczenia, a jego przewaga punktowa wynosi więcej niż siedem punktów; lub](#)
- (e) [decydująca Czarna bila została wbita, a bila rozgrywająca znieruchomiała.](#)

Definicja została doprecyzowana, aby ułatwić wskazanie kiedy podejście zawodnika zaczyna się, a kiedy kończy. Dodano Punkt 5(d) oraz Punkt 5(e).

6. Zagranie (Stroke)

(a) Zagranie jest rozpoczęte, gdy rozgrywający uderzy białą bilę końcówką kija, z wyjątkiem sytuacji, podczas której rozgrywający dopiero określa kierunek uderzenia białej bili (co nazywane jest piórkowaniem).

(b) Biała biała musi zostać uderzona tylko jeden raz i nie może być pchnięta do przodu. Końcówka kija może przez chwilę pozostawać w kontakcie z białą bilą w momencie uderzenia, kiedy biała wykonuje już ruch do przodu.

(...)

(d) Zagranie nie jest zakończone, dopóki:

(i) jakakolwiek biała znajduje się w ruchu;

(ii) wymagane bile nie zostaną ustawione na stole; oraz

(iii) wszelkie przyrządy pomocnicze używane przez rozgrywającego nie zostaną usunięte lub sędzia nie uzna, że rozgrywający odszedł od stołu.

(...)

Punkt 6(a) - przepis precyzuje, że nieumyślne dotknięcie bili białej końcówką kija podczas piórkowania nie jest zagranie (w takiej sytuacji CHYBIENIE nie może zostać ogłoszone, skoro zagranie nie zostało wykonane).

Punkt 6(b) - przepis precyzuje, że pchnięcie nie jest dozwolone, natomiast końcówka kija może chwilowo pozostawać w kontakcie z białą bilą w momencie uderzenia (inaczej każde zagranie można by uznać za pchnięcie).

Punkt 6(d)(iii) - przepis precyzuje, że jeśli zawodnik używa przyrządów pomocniczych podczas następujących po sobie zagrań i nie usunie ich ze stołu pomiędzy zagraniem, wówczas do sędziego należy decyzja kiedy poprzednie zagranie zakończyło się, a kiedy rozpoczęło następne.

7. Wbicie lub spowodowanie wpadnięcia bili do kieszeni (Potting and Pocketing)

Wbicie ma miejsce, jeżeli biała do rozgrywania po kontakcie z inną bilą i bez naruszenia niniejszych przepisów wpadnie do kieszeni. Wbicie bili do kieszeni nazywane jest wbijaniem. Spowodowanie wpadnięcia bili do kieszeni w zagraniu, w którym został ogłoszony faul, nie jest nazywane wbijaniem.

Do definicji wprowadzono rozróżnienie pomiędzy wbiciem bili, które jest punktowane a spowodowaniem wpadnięcia bili do kieszeni, które jest faulem.

9. Pozycja w ręce (In-hand)

(a) Biała biała (rozgrywająca) znajduje się w pozycji w ręce:

(i) przed rozpoczęciem każdego frejma;

(ii) kiedy wpadnie do kieszeni;

(iii) kiedy zostanie wybita poza stół; lub

(iv) przed rozpoczęciem dogrywki na ponownie ustawionej Czarnej bili (patrz Część 3 Punkt 4(b)).

- (b) Bila biała pozostaje w pozycji w ręce do chwili:
- (i) prawidłowego jej zagrania z tej pozycji; lub
 - (ii) [popętnienia faulu z jej udziałem, gdy nie jest ona w posiadaniu rozgrywającego.](#)
- (c) Rozgrywający jest w pozycji w ręce, kiedy bila biała znajduje się w pozycji w ręce.

Punkt 9 b(ii) - przepis zmieniono.

Normalną praktyką jest, że po wpadnięciu bili białej do kieszeni, sędzia ustawia tę bilę na polu gry przy Dolnej Bandzie, a zawodnik rozgrywający jest w pozycji w ręce. Jeżeli rozgrywający przed wykonaniem zagrania spowoduje jakiekolwiek naruszenie przepisów, np. poprzez dotknięcie - dowolną częścią ciała, stroju lub przyrządu pomocniczego - bili do rozgrywania, jednakże BEZ udziału bili białej, DOTYCHCZAS bila biała w kolejnym zagraniu byłaby w grze (czyli musiałaby być zagrywana z miejsca, w którym została pozostawiona na polu gry), natomiast OBECNIE pozostaje w ręce do następnego zagrania (patrz również Część 3 Punkt 10(j) Faule oraz 3(b)(vii) Wartości kar).

14. Wybicie poza stół (Forced off the table)

Bila jest wybita poza stół, jeżeli ostatecznie nieruchomieje poza polem gry lub kieszenią. [Bilę uznaje się za wybitą poza stół również w sytuacji, gdy zostanie poruszona lub podniesiona](#) przez rozgrywającego tak, jak to opisano w [Części 3 Punkt 16](#).

Do definicji wprowadzono nawiązanie do nowego przepisu Części 3 Punkt 16 Bila poruszona umyślnie.

15. Naruszenie przepisów, Faule i Kary (Infringements, Fouls and Penalties)

Naruszenie przepisów ma miejsce, jeżeli zostanie złamany którykolwiek z niniejszych przepisów. Faul jest naruszeniem przepisów, które kończy podejście zawodnika popełniającego faul. Kary są naruszeniami przepisów, które nie wpływają na kolejność gry.

Do definicji wprowadzono rozróżnienie pomiędzy faulem, który kończy podejście zawodnika a karą, która nie wpływa na kolejność gry (przykłady znajdują się w rozszerzonej Części 3 Punkt 11 Wartości kar).

17. Pozycja snooker (Snookered)

- (...)
- (e) [Pozycja snooker nie może być wymuszona przez bandę.](#)

Punkt 17(e) - przepis zmieniono.

Pozycja snooker może być wymuszona tylko przez bile nierozgrywane. DOTYCHCZAS, jeżeli narożnik czoła bandy przesłaniał bilę białą WCZEŚNIEJ niż bila nierozgrywana, bila biała NIE znajdowała się w pozycji snooker. OBECNIE narożnik czoła bandy nie jest brany pod uwagę.

19. Pchnięcie (Push Stroke)

Pchnięcie ma miejsce, jeżeli końcówka kija pozostaje w kontakcie z bilą białą:

- (a) kiedy bila biała wykonuje już ruch do przodu, z wyjątkiem **chwilowego pozostawania w kontakcie bilą białą w momencie uderzenia**; lub
- (b) kiedy bila biała ma kontakt z inną bilą, z wyjątkiem przypadku, gdy bila biała i inna bila niemal się dotykają, a bila biała trafia tę bilę pod bardzo małym kątem.

Punkt 19(a) - przepis precyzuje, że pchnięcie bili nie jest dozwolone, natomiast końcówka kija może chwilowo pozostawać w kontakcie z białą bilą w momencie uderzenia (inaczej każde zagranie można by uznać za pchnięcie).

20. Przeskok (Jump Shot)

Przeskok ma miejsce, jeżeli bila biała przechodzi nad dowolną częścią innej bili, trafiając ją lub nie, z wyjątkiem przypadków, gdy:

- (a) bila biała najpierw uderza bilę do rozgrywania, **inną niż bila styczna**, a następnie przeskakuje nad kolejną bilą;
- (b) bila biała podskakuje i uderza bilę do rozgrywania, **inną niż bila styczna**, ale nie spada po jej przeciwnej stronie;
- (c) bila biała po prawidłowym uderzeniu bili do rozgrywania, **innej niż bila styczna**, przeskakuje nad nią po odbiciu się od bandy lub innej bili.

Definicję rozszerzono. Jeżeli bila biała dotyka bilę do rozgrywania, nie jest to równoznaczne z trafieniem jej. Oznacza to, że faulem jest spowodowanie przeskoku nad jakąkolwiek bilą w trakcie odgrywania bili białej od bili stycznej, jeżeli najpierw nie zostanie uderzona bila do rozgrywania.

21. Chybiecie (Miss)

Chybiecie ma miejsce, jeżeli bila biała nie osiągnie pierwszego kontaktu:

- (a) z bilą rozgrywaną; lub
- (b) **z bilą deklarowaną jako wolna bila, chyba że bila deklarowana i rozgrywana zostały uderzone jednocześnie.**

Punkt 21(b) - przepis precyzuje, że sędzia ogłasza FAUL i CHYBIENIE, jeżeli zawodnik NIE trafi pierwszym uderzeniem bili deklarowanej jako wolna bila, nawet jeżeli trafił bilę rozgrywaną. Wyjątkiem jest sytuacja, kiedy bila deklarowana i rozgrywana zostały uderzone jednocześnie.

22. Konsultacja (Consultation Period)

Konsultacja to okres, w którym zawodnicy mogą pomagać sędziemu w przywróceniu bil na pozycje sprzed naruszenia przepisów (patrz Część 3 Punkt 2c(ii), 3(k), 10(i), 14, 15 oraz 16) lub w sytuacji opisanej w Części 3 Punkt 9. Konsultacja rozpoczyna się w momencie podjęcia decyzji o przywróceniu bil na poprzednie pozycje, a kończy, gdy obaj zawodnicy są zgodni co do ustawienia bil; lub na podstawie decyzji sędziego.

Punkt 22 - w całości dodany.

Wskazano, kiedy konsultacja zaczyna się, a kiedy kończy, oraz w jakich sytuacjach ma zastosowanie.

Część 3. ZASADY GRY (THE GAME)

2. Ustawienie bil (Position of Balls)

(...)

(c) Po rozpoczęciu frejma bila w grze może być czyszczona wyłącznie przez sędziego, na rozsądne życzenie rozgrywającego, przy czym:

(i) **pozycja bili markowana jest przez odpowiedni pozycjoner, ustawiony zanim bila zostanie wzięta do czyszczenia;**

(ii) pozycjoner markujący pozycję bili wziętej do czyszczenia jest traktowany jak bila i nabiera wartości punktowej bili czyszczonej do chwili jej wyczyszczenia i ponownego ustawienia na stole. Jeśli zawodnik, inny niż rozgrywający lub partner rozgrywającego, dotknie lub przesunie pozycjoner, sędzia ogłasza KARĘ i ustawia pozycjoner lub czyszczoną bilę w poprzedniej pozycji, nawet jeżeli pozycjoner został podniesiony.

Punkt 2(c)(i) - przepis zmieniono.

DOTYCHCZAS nie było konieczności markowania bili znajdującej się na punkcie wyznaczonym. OBECNIE jest to wymagane, jeżeli zostało wykonane przynajmniej jedno zagranie po ustawieniu bili na punkcie wyznaczonym.

3. Sposób gry (Mode of Play)

Zawodnicy określają kolejność gry przez losowanie lub w inny, wzajemnie uzgodniony sposób, a zwycięzca losowania decyduje, który zawodnik wykona zagranie jako pierwszy.

(...)

(f) **Obowiązkiem rozgrywającego jest upewnienie się, że wszystkie przedmioty lub przyrządy pomocnicze użyte podczas podejścia lub poprzednich podejść zostały usunięte ze stołu.**

(...)

- (k) Jeżeli zawodnik oczekujący podejdzie do stołu poza kolejnością i spowoduje naruszenie przepisów, sędzia ogłasza KARĘ. Jeżeli nastąpiło poruszenie jakiegokolwiek bili, zostanie ustawiona w pozycji sprzed naruszenia przepisów, a podejście rozgrywającego będzie kontynuowane bez zmian. Konsultacja rozpoczyna się w momencie podjęcia decyzji o przywróceniu bil na poprzednie pozycje.
- (l) Jeżeli po wykonaniu ostatniego zagrania przez przeciwnika, lub po popełnieniu przez niego faulu, kolejny zawodnik uderzy białą bilę lub spowoduje naruszenie przepisów zanim wszystkie bile znieruchomią lub zanim sędzia zakończy ustawianie bil kolorowych, zawodnik ten zostanie ukarany tak, jakby był rozgrywającym i jego podejście kończy się.
- (...)

Dodano Punkt 3(f), Punkt 3(k) oraz Punkt 3(l).

Punkt 3(f) - przepis precyzuje, że jeżeli zawodnik zostawi na stole jakikolwiek przedmiot, a następny zawodnik wykona zgranie, wskutek którego jakakolwiek bila dotknie pozostawiony na stole przedmiot, spowoduje to ogłoszenie faulu, a kara zostanie nałożona na zawodnika rozgrywającego.

Punkt 3(k) - przepis precyzuje, że jeżeli zawodnik oczekujący spowoduje naruszenie przepisów, podczas gdy rozgrywający jest w trakcie realizowania brejka, kara zostanie nałożona na zawodnika oczekującego i nie wpłynie to na kolejność gry.

5. Gra z pozycji w ręce (Playing from In-hand)

Aby wykonać zgranie z pozycji w ręce, bila biała musi być ustawiona w polu "D" lub w dowolnym punkcie linii ograniczających pole "D" i wejść w kontakt z końcówką kija, ale może być zagrana w dowolnym kierunku.

(a) Sędzia określa, jeżeli jest pytany, czy bila biała ustawiona jest prawidłowo (czy nie znajduje się poza polem "D").

(b) Jeżeli bila biała wejdzie w kontakt z końcówką kija w zagraniu z pozycji w ręce, nie będąc ustawiona w polu „D”, uznaje się, że została zagrana nieprawidłowo.

(c) Jeżeli końcówka kija dotknie bilę białą podczas jej pozycjonowania i sędzia ma pewność, że rozgrywający nie próbował wykonać zagrania, wówczas bila biała nie jest jeszcze w grze.

Punkt 5 - przepis precyzuje, że dotknięcie (nie zgranie) bili białej końcówką kija podczas piórkowania w trakcie frejma, zarówno gdy bila biała znajduje się w polu "D", jak i poza nim, spowoduje ogłoszenie faulu.

7. Ustawianie bil kolorowych (Spotting Colours)

Każda bila kolorowa, która zostanie wbita, wpadnie do kieszeni lub zostanie wybita poza stół, musi być ponownie ustawiona na punkcie wyznaczonym przed wykonaniem następnego zagrania, aż do jej ostatecznego wbicia, zgodnie z przepisem Części 3 Punkt 3(h)(iii).

(...)

(b) Jeżeli bila kolorowa została błędnie ustawiona na stole po jej ostatecznym wbiciu podczas gry końcowej, opisanej w Części 3 Punkt 3(h)(iii), zostanie usunięta ze stołu bez kary od razu po stwierdzeniu błędu, a gra będzie kontynuowana bez naruszania układu bil na stole. **Jeżeli błąd stwierdzono po wbiciu bili kolorowej, liczą się punkty zdobyte po wykonaniu następnego zagrania lub otrzymane po naruszeniu przepisów poprzedzającym następne zgranie.**

(c) Jeżeli zgranie zostało wykonane z bilą lub bilami ustawionymi nieprawidłowo, są one w kolejnych zgraniach uznane za ustawione prawidłowo. Bile kolorowe, których w nieprawidłowy sposób brakuje na stole, ustawione zostaną:

(i) bez kary, jeśli stwierdzono, że brak bili na stole wynika z wcześniejszego przeoczenia, **a gra będzie kontynuowana bez naruszania układu bil na stole, pod warunkiem że frejm nie został zakończony na podstawie przepisów Części 2 Punkt 1;**

(ii) z nałożeniem kary, jeśli rozgrywający wykonał zgranie, zanim sędzia zdążył zakończyć ustawianie bil.

(d) **Jeżeli bila Czerwona została błędnie ustawiona na stole zamiast bili kolorowej, od razu po stwierdzeniu błędu:**

(i) bila Czerwona, jeżeli można ją wskazać, zostanie usunięta ze stołu; lub

(ii) bila Czerwona, jeżeli można ją wskazać, ale została wbita, wpadła do kieszeni lub została wybita poza stół; lub jeżeli bila kolorowa została ustawiona na stole tak, jak to opisano w Punkcie 7(c); lub jeżeli nie można jej wskazać, zostanie uznana za szesnastą bilę Czerwoną w danym frejmie. W przypadku, gdy bili kolorowej brakuje na stole, zostanie ustawiona na punkcie wyznaczonym, a gra będzie kontynuowana bez naruszania układu bil na stole oraz bez kary.

(...)

(j) Bila kolorowa, by została uznana za ustawioną prawidłowo, **musi być ustawiona na punkcie określonym niniejszymi przepisami.**

Punkt 7(b) - przepis precyzuje co dzieje się w sytuacji, gdy bila kolorowa zostanie błędnie ustawiona na stole po jej ostatecznym wbiciu i wbita ponownie wskutek błędu (zgranie niepunktowane).

Punkt 7(c)(i) - przepis wskazuje do którego momentu brakująca bila kolorowa może być przywrócona do gry.

Punkt 7(d) - przepis wskazuje zasady postępowania w przypadku, gdy bila Czerwona zostanie błędnie ustawiona na stole zamiast bili kolorowej.

Punkt 7(j) - przepis dostosowano do osób mających trudności z ustawieniem bil na stole, kiedy gra toczy się bez sędziego. DOTYCHCZAS bila kolorowa, by została uznana za ustawioną prawidłowo, musiała być ustawiona ręką. OBECNIE nie jest to wymagane.

8. Bila styczna (Touching Ball)

(a) Jeżeli bila biała ostatecznie nieruchomieje dotykając innej bili lub bil, które są lub mogą być bilami rozgrywanymi, sędzia ogłasza BILĘ STYCZNĄ i **w przypadku jakichkolwiek wątpliwości,** wskazuje którą bilę lub bile dotyka bila biała. Jeżeli po wbiciu bili Czerwonej lub wolnej bili deklarowanej jako bila Czerwona, bila biała znieruchomieje dotykając jednej lub kilku bil kolorowych, sędzia powinien poprosić rozgrywającego o zadeklarowanie, która z bil kolorowych będzie bilą rozgrywaną.

(...)

Punkt 8(a) - przepis precyzuje, że w przypadku ogłoszenia BILI STYCZNEJ sędzia nie ma obowiązku wskazywania bili, którą dotyka bila biała, jeżeli jest to jednoznaczne.

10. Faule (Fouls)

Jeżeli popełniony zostanie faul, sędzia bezzwłocznie ogłasza FAUL.

(...)

(i) Jeżeli rozgrywający fauluje dowolną bilę podczas przygotowywania się do zagrania, włączając w to bilę białą, zostanie nałożona odpowiednia kara. **Następny zawodnik może grać sam z pozycji powstałej lub nakazać faulującemu ponowną grę z pozycji powstałej lub poprzedniej. Jeżeli zostanie nakazana ponowna gra z pozycji poprzedniej, wszystkie bile ustawiane są w poprzednich pozycjach, a bila rozgrywana musi być taką samą bilą, jak przed naruszeniem przepisów, to znaczy:**

(i) dowolną Czerwoną, jeśli Czerwona była bilą rozgrywaną;

(ii) rozgrywaną bilą kolorową, jeśli Czerwonych nie ma już na stole; (iii) bilą kolorową według wyboru rozgrywającego, jeżeli bilą rozgrywaną była bila kolorowa po wbiciu bili Czerwonej, lub wolnej bili deklarowanej i wbitej jako bila Czerwona.

Konsultacja rozpoczyna się w momencie podjęcia decyzji o przywróceniu bil na poprzednie pozycje.

(j) **Jeżeli bila w grze zostanie poruszona przez rozgrywającego, gdy bila biała znajduje się w pozycji w ręce, sędzia ogłasza FAUL, a bila biała pozostaje w ręce do następnego zagrania, chyba że zostanie popełniony faul z udziałem bili białej, gdy nie jest ona w posiadaniu rozgrywającego.**

Punkt 10(i) - przepis zmieniono oraz doprecyzowano jakie opcje dostępne są po faulu.

Punkt 10(j) - przepis dodano (patrz również Część 2 Punkt 9 Pozycja w ręce, oraz Część 3 Punkt 3(b)(vii) Wartości kar).

11. Wartości kar (Penalty Values)

Następujące zachowania są faulami i nakładana jest za nie kara w wysokości czterech punktów karnych, chyba że w poniższych Punktach 14(a) do 14(d) przewidziana jest wyższa kara. Karane są:

(a) wartością bili rozgrywanej:

(i) wykonanie zagrania zanim sędzia zakończył ustawianie bili kolorowej wbitej jako wolna bila;

(ii) uderzenie bili białej więcej niż jeden raz podczas wykonywanego zagrania;

(iii) wykonanie zagrania, gdy zawodnik nie dotyka podłogi stopą;

(iv) **wykonanie zagrania poza kolejnością w grze z udziałem czterech zawodników;**

(v) nieprawidłowa gra z pozycji w ręce, włączając w to zaganie otwierające;

(vi) ominięcie wszystkich bil do rozgrywania przez bilę białą;

(vii) spowodowanie wpadnięcia bili białej do kieszeni;

(viii) ustawienie snookera za wolną bilą, z wyjątkiem sytuacji opisanej w Części 3 Punkt 12(b)(ii);

(ix) spowodowanie przeskoku;

(x) gra kijem odbiegającym od standardowego; lub

(xi) naradzanie się lub komunikowanie z partnerem niezgodne z zasadami opisanymi w Części 3 Punkt 18(e).

(b) wartością wyższą z wartości bili rozgrywanej lub bili branej pod uwagę, w przypadku:

- (i) wykonania zagrania, gdy jakkolwiek bila znajduje się jeszcze w ruchu;
- (ii) wykonania zagrania zanim sędzia zakończył ustawianie bili kolorowej, która nie była wbita jako wolna bila;
- (iii) spowodowania wpadnięcia bili nierozgrywanej do kieszeni;
- (iv) spowodowania pierwszego kontaktu bili białej z bilą nierozgrywaną, lub spowodowania pierwszego kontaktu bili białej z bilą inną niż deklarowana jako wolna bila, chyba że bila deklarowana i rozgrywana zostały uderzone jednocześnie;
- (v) spowodowania pchnięcia;
- (vi) dotknięcia - dowolną częścią ciała, stroju lub przyrządu pomocniczego - bili w grze lub jakiegokolwiek pozycjonera markującego pozycję bili w grze;
- (vii) spowodowania kontaktu bili białej z bilą w grze, gdy bila biała znajduje się w pozycji w ręce;
- (viii) spowodowania kontaktu bili w grze z jakimkolwiek przedmiotem lub przyrządem pomocniczym pozostawionym na stole podczas podejścia lub poprzednich podejść;
- (ix) wykonania zagrania zanim bila wzięta do czyszczenia została ponownie ustawiona na stole;
- (x) spowodowania wybicia bili poza stół; lub
- (xi) ustawienia snookera za deklarowaną bilą kolorową w grze na sześciu Czerwonych bilach (6Reds).

(c) wartością bili rozgrywanej lub wartością wyższą z dwóch bil branych pod uwagę, przy spowodowaniu pierwszego kontaktu bili białej jednocześnie z dwiema bilami innymi niż bile Czerwone (gdy bila Czerwona jest bilą rozgrywaną) lub wolna bila i bila rozgrywana;

(d) wartością siedmiu punktów karnych, jeżeli rozgrywający:

- (i) używa bili poza stołem w dowolnym celu;
- (ii) używa dowolnych przyrządów do pomiaru odstępów lub odległości;
- (iii) gra bile Czerwone, lub bilę Czerwoną po wolnej bili deklarowanej jako bila Czerwona, w kolejnych zgraniach;
- (iv) używa innej bili niż bila biała jako bili rozgrywającej w dowolnym zgraniu po rozpoczęciu frejma;
- (v) nie zadeklaruje bili rozgrywanej, gdy jest o to proszony przez sędziego; lub
- (vi) po wbiciu bili Czerwonej, lub wolnej bili deklarowanej jako bila Czerwona, popełni faul przed zadeklarowaniem bili kolorowej.

Następujące zachowania są naruszeniami przepisów i nakładana jest za nie kara w wysokości czterech punktów karnych, chyba że w poniższych Punktach 14(e) do 14(g) przewidziana jest wyższa kara. Karane są:

- (e) wartością wyższą z wartości bili rozgrywanej lub bili branej pod uwagę, jeżeli zawodnik oczekujący spowoduje naruszenie przepisów Części 3 Punkt 3(k);
- (f) wartością siedmiu punktów, jeżeli którykolwiek z zawodników dotknie - dowolną częścią ciała, stroju lub przyrządu pomocniczego - jakąkolwiek bilę na polu gry podczas konsultacji;
- (g) wartością siedmiu punktów, jeżeli zawodnik oczekujący:
 - (i) używa bili poza stołem w dowolnym celu; lub
 - (ii) używa dowolnych przyrządów do pomiaru odstępów lub odległości.

Punkt 11 - przepisy rozszerzono o zaznaczone przykłady, a także doprecyzowano w celu wskazania różnicy pomiędzy faulem, który kończy podejście zawodnika a karą, która nie wpływa na kolejność gry.

Punkt 11(e), Punkt 11(f) oraz Punkt 11(g) - takie zachowanie nie powoduje ogłoszenia faulu, ale nakładana jest za nie kara.

12. Pozycja snooker po faulu (Snookered After a Foul)

Jeżeli po faulu bila biała znajduje się w pozycji snooker (patrz Część 2 Punkt 17), sędzia ogłasza wolną bilę (WOLNA BILA).

(...)

(b) Jest faulem, jeżeli bila biała:

(i) nie osiągnie pierwszego kontaktu z bilą deklarowaną jako wolna bila lub jednocześnie z bilą deklarowaną i rozgrywaną; lub

(ii) **po niepunktowanym zagraniu** znajdzie się w pozycji snooker, wymuszonej przez bilę deklarowaną jako wolna bila wobec wszystkich bil Czerwonych lub bili rozgrywanej, z wyjątkiem sytuacji, gdy jedynymi bilami do rozgrywania pozostałymi na stole są bile Różowa i Czarna.

(...)

(f) Jeżeli zawodnikowi faulującemu nakazano ponowną grę **lub zostało nakazane odtworzenie sytuacji** (patrz Część 3 Punkt 10(i), 14(b) oraz 14(e)), ogłoszenie wolnej bili traci ważność.

Punkt 12(b)(ii) - przepis precyzuje, że faulem NIE jest, kiedy w sytuacji gdy bil Czerwonych nie ma już na stole, zawodnik zagrywa bilę deklarowaną jako wolna bila w celu wbicia bili rozgrywanej (zgranie punktowane), w następstwie czego powoduje ustawienie samemu sobie pozycji snooker, wymuszonej przez bilę deklarowaną jako wolna bila wobec następnej w kolejności bili kolorowej.

Punkt 12(f) - przepis precyzuje, że ogłoszenie wolnej bili traci ważność również w przypadku nakazania ponownej gry z poprzedniej pozycji, ze wszystkimi bilami przywróconymi na poprzednie pozycje.

14. Faul i chybienie (Foul and a Miss)

(a) Rozgrywający powinien, maksymalnie wykorzystując swoje umiejętności, próbować trafić bilę rozgrywaną lub bilę mogącą być rozgrywaną po wbiciu bili Czerwonej, lub wolnej bili deklarowanej jako bila Czerwona. Jeżeli sędzia uzna tę zasadę za naruszoną, ogłasza FAUL I CHYBIENIE, chyba że:

(i) **którykolwiek z zawodników potrzebuje punktów karnych przed lub w wyniku wykonania tego zgrania, a sędzia jest przekonany, że chybienie nie było zamierzone;**

(ii) położenie bili rozgrywanej uniemożliwia jej trafienie. W takim przypadku należy uznać, że rozgrywający próbował trafić bilę rozgrywaną, pod warunkiem że gra on bezpośrednio lub pośrednio w kierunku bili rozgrywanej z siłą, zdaniem sędziego, wystarczającą, by osiągnąć bilę rozgrywaną, pomimo jej przesłonięcia przez bile nierozgrywane.

(...)

(d) Jeżeli FAUL I CHYBIENIE zostaną ogłoszone na podstawie powyższego Punktu 14(c) oraz w linii prostej od bili rozgrywającej do bili rozgrywanej lub takiej, która mogła być rozgrywana, istniała wolna ścieżka umożliwiająca pełny, centralny kontakt (w przypadku bil Czerwonych dotyczy to w pełni widocznej średnicy dowolnej bili Czerwonej, która nie jest przesłaniana przez bilę kolorową) lub kiedy bila biała dotyka bilę mogącą być rozgrywaną, wówczas:

(i) druga nieudana próba trafienia pierwszym uderzeniem bili rozgrywanej, w zagranii wykonywanym z poprzedniej pozycji, ogłaszana jest jako FAUL I CHYBIENIE niezależnie od różnicy punktowej;

(ii) w przypadku drugiej nieudanej próby, opisanej w powyższym Punkcie 14(d)(i), jeżeli zostanie nakazana ponowna gra z pozycji poprzedniej, faulujący musi być ostrzeżony przez sędziego, że trzeci taki faul spowoduje przyznanie frejma przeciwnikowi. **Jeżeli jednak sędzia nie ostrzeże zawodnika, frejm nie może zostać przyznany przeciwnikowi, a zawodnik zostanie ostrzeżony przy najbliższej okazji, pod warunkiem że ogłaszanie FAULU I CHYBIENIA będzie kontynuowane;**

(iii) jeśli zostanie nakazana gra z powstałej pozycji, ogłaszanie FAULU I CHYBIENIA (patrz Punkt 14(d)(i) oraz 14(d)(ii) powyżej) kończy się.

(e) Jeżeli wszystkie bile zostały ustawione w pozycji poprzedniej na podstawie niniejszego Punktu 14, a rozgrywający fauluje dowolną bilę, włączając w to bilę białą, CHYBIENIE nie może być ogłoszone, jeśli zagranie nie zostało wykonane. W takim przypadku zostanie nałożona odpowiednia kara. **Następny zawodnik może grać sam z pozycji powstałej lub nakazać faulującemu ponowną grę z pozycji powstałej lub poprzedniej. Jeżeli zostanie nakazana ponowna gra z pozycji poprzedniej, wszystkie bile ustawiane są w poprzednich pozycjach, a bila rozgrywana musi być taką samą bilą, jak przed ostatnim zagranie, to znaczy:**

(i) dowolną bilą Czerwoną, jeśli bila Czerwona była bilą rozgrywaną;

(ii) rozgrywaną bilą kolorową, jeśli bil Czerwonych nie ma już na stole; lub

(iii) bilą kolorową według wyboru rozgrywającego, jeśli bila rozgrywaną była bila kolorowa po wbiciu bili Czerwonej, lub wolnej bili deklarowanej i wbitej jako bila Czerwona.

Jeżeli powyższa sytuacja ma miejsce podczas kolejnych CHYBIEN, opisanych w powyższym Punkcie 14(d), wcześniejsze ostrzeżenie o możliwości przyznania frejma przeciwnikowi pozostaje w mocy **tylko wtedy, gdy wszystkie bile zostały przywrócone na pozycje sprzed naruszenia przepisów.**

(...)

Punkt 14(a) - przepis zmieniono.

DOTYCHCZAS przepis dotyczący ogłoszenia FAULU I CHYBIENIA wskazywał, że jeżeli przed wykonaniem lub w wyniku wykonania zagrania liczba punktów możliwych do uzyskania z bil pozostałych na stole jest RÓWNA różnicy punktowej między zawodnikami (z wyłączeniem wartości Czarnej bili ustawionej ponownie w celu rozegrania dogrywki), sędzia NIE ogłasza FAULU I CHYBIENIA. OBECNIE w takiej sytuacji FAUL I CHYBIENIE zostaną ogłoszone.

Punkt 14(d) - przepis doprecyzowano.

Punkt 14(e) - przepis zmieniono.

W sytuacji, kiedy wszystkie bile zostały ustawione w pozycji poprzedniej, a rozgrywający fauluje dowolną bilę, włączając w to bilę białą, DOTYCHCZAS przepis wskazywał, że w przypadku nakazania ponownej gry z pozycji zarówno powstałej, jak i poprzedniej, bila rozgrywana musiała być taką samą bilą, jak przed ostatnim zagranie. OBECNIE bila rozgrywana będzie taką samą bilą TYLKO w przypadku nakazania ponownej gry z pozycji poprzedniej. W takiej sytuacji ogłaszanie FAULU I CHYBIENIA jest kontynuowane, a wcześniejsze ostrzeżenie o możliwości przyznania frejma przeciwnikowi pozostaje w mocy. W przypadku nakazania gry z pozycji powstałej wcześniejsze ogłaszanie FAULU I CHYBIENIA kończy się.

15. Bila poruszona inaczej niż przez rozgrywającego (Ball Moved by Other than Striker)

Jeżeli bila, pozostająca w bezruchu lub poruszająca się, zostanie poruszona lub przesunięta w sposób inny niż przez rozgrywającego, zostanie ona ustawiona przez sędziego w poprzedniej pozycji lub w miejscu, w którym zdaniem sędziego powinna ostatecznie znieruchomieć, **bez nakładania kary na rozgrywającego**.

Konsultacja rozpoczyna się w momencie podjęcia decyzji o przywróceniu bil na poprzednie pozycje.

(a) Przepis ten dotyczy również przypadków, gdy czynniki zewnętrzne lub inne osoby, z wyjątkiem partnera rozgrywającego, spowodują poruszenie bili przez rozgrywającego, ale przepis ten nie ma zastosowania w przypadkach, gdy bila poruszy się wskutek usterki powierzchni stołu, z wyjątkiem przypadku, gdy bila ustawiona na punkcie wyznaczonym poruszyła się zanim zostało wykonane kolejne zagranie.

(b) Zawodnik nie może być ukarany za poruszenie bil przez sędziego.

Punkt 15 - przepis precyzuje, że na zawodnika rozgrywającego nie zostanie nałożona kara, jeżeli jakkolwiek bila, pozostająca w bezruchu lub poruszająca się, zostanie poruszona lub przesunięta w sposób inny niż przez rozgrywającego.

16. Bila poruszona umyślnie (Ball Intentionally Moved)

Jeżeli jakkolwiek bila zostanie umyślnie poruszona lub podniesiona z pola gry przez rozgrywającego, w wyjątkiem uderzenia bili białej w celu rozpoczęcia zagrania lub dotknięcia bili podczas konsultacji, traktowana będzie jako wybita poza stół.

(a) Jeżeli powyższa sytuacja ma miejsce, sędzia ogłasza FAUL, a następny zawodnik:

(i) może grać sam lub nakazać przeciwnikowi ponowną grę z powstałej pozycji;

(ii) w przypadku bili Czerwonej, może wybrać przywrócenie bili Czerwonej na pozycję sprzed naruszenia przepisów lub jej usunięcie i następnie grać sam, lub nakazać przeciwnikowi ponowną grę z pozycji, w której bile zatrzymały się na polu gry;

(iii) w przypadku bili kolorowej, może wybrać przywrócenie bili kolorowej na pozycję sprzed naruszenia przepisów lub jej ustawienie na punkcie wyznaczonym i następnie grać sam, lub nakazać przeciwnikowi ponowną grę z pozycji, w której bile zatrzymały się na polu gry;

(iv) w przypadku bili białej, może wybrać przywrócenie bili białej na pozycję sprzed naruszenia przepisów i następnie grać sam, lub nakazać przeciwnikowi ponowną grę z pozycji, w której bile zatrzymały się na polu gry, lub może grać sam z pozycji w ręce lub nakazać przeciwnikowi grę z pozycji w ręce.

(b) W przypadku umyślnego przesunięcia lub podniesienia bili poruszającej się, sędzia powinien podjąć najlepszą możliwą decyzję pozwalającą na prowadzenie gry zgodnej z zasadami fair play. Konsultacja rozpoczyna się w momencie podjęcia decyzji o przywróceniu bil na poprzednie pozycje.

Punkt 16 - w całości dodany.

Wskazano zasady postępowania w sytuacji, gdy bila zostanie poruszona umyślnie.

17. Sytuacja bez wyjścia (Stalemate)

Jeżeli sędzia uzna powstałą pozycję za sytuację bez wyjścia lub mogącą się w taką zmienić, lub obaj zawodnicy wskażą powstałą sytuację za sytuację bez wyjścia, sędzia powinien zaproponować zawodnikom natychmiastowe powtórzenie frejma. Taka procedura określana jest jako powtórzenie frejma (re-rack).

(a) Jeśli którykolwiek z zawodników nie wyrazi zgody na powtórzenie frejma, sędzia zezwala na dalszą grę z zastrzeżeniem, że sytuacja musi się rozwiązać w wyznaczonym okresie, zwykle po trzech zagraniach każdej ze stron, ale sędzia może wyznaczyć inny okres.

(b) Jeżeli sytuacja po upływie wyznaczonego okresu w zasadzie nie zmieni się, sędzia anuluje wszystkie zdobyte punkty i ustawia bile jak przed rozpoczęciem frejma.

(c) Ten sam zawodnik ponownie wykonuje zagranie otwierające, zgodnie z przepisem Części 3 Punkt 3 (d)(iii), a ustalona kolejność gry zostaje zachowana.

(d) Jeżeli sytuacja bez wyjścia nastąpi podczas dogrywki na ponownie ustawionej Czarnej bili (patrz Część 3 Punkt 4(b)), tylko Czarna bila zostanie ustawiona na swoim punkcie wyznaczonym, a zagranie otwierające należeć będzie do tego samego zawodnika.

Punkt 17 - przepis rozszerzono w celu wskazania zasad postępowania w sytuacji bez wyjścia podczas gry na ponownie ustawionej Czarnej bili.

18. Gra z udziałem czterech zawodników (Four-handed Snooker)

(...)

(f) Jeżeli partner zawodnika rozgrywającego spowoduje naruszenie przepisów, rozgrywający będzie traktowany tak, jakby to on był faulującym.

Punkt 18(f) - przepis precyzuje, że partner zawodnika nie może umyślnie zmienić kolejności gry.

19. Gra na sześciu czerwonych bilach (6Reds - Six Reds Snooker)

W grze na sześciu czerwonych bilach zastosowanie mają oficjalne przepisy gry w snookera z następującymi różnicami:

(a) Ogłoszenie FAULU I CHYBIENIA może nastąpić maksymalnie pięć razy z rzędu, jeżeli zawodnikowi faulującemu nakazano ponowną grę z poprzedniej pozycji.

(b) Po czwartym FAULU I CHYBIENIU sędzia ostrzega faulującego, że w przypadku piątego FAULU I CHYBIENIA jego przeciwnik będzie miał następujące opcje do wyboru:

(i) zagrywanie z pozycji, w której bile znieruchomiały na polu gry;

(ii) nakazanie faulującemu ponownej gry z pozycji, w której bile znieruchomiały na polu gry;

(iii) możliwość ustawienia bili białej w dowolnym miejscu na polu gry, pod warunkiem że żaden z zawodników nie potrzebuje punktów karnych przed lub w wyniku wykonania tego zagrania. Jeżeli zawodnik wybierze tę opcję, przepis Części 3 Punkt 12 nie będzie miał zastosowania.

- (c) Jeżeli ogłoszono FAUL I CHYBIENIE, ale faulującemu nakazano ponowną grę z pozycji powstałej, wcześniejsze ogłaszanie FAULU I CHYBIENIA kończy się.
- (d) Po wbiciu bili Czerwonej lub wolnej bili deklarowanej jako bila Czerwona, nie jest dozwolone ustawienie snookera za deklarowaną bilą kolorową (patrz Część 2 Punkt 17).

Punkt 19 - w całości dodany.

Punkt 19(a) oraz Punkt 19(c) precyzują, że pięciokrotne ogłoszenie FAULU I CHYBIENIA liczy się tylko wtedy, jeżeli nakaz ponownej gry dotyczy gry z poprzedniej pozycji.

21. Interpretacja przepisów (Interpretation)

(a) Okoliczności mogą powodować potrzebę dostosowania niniejszych przepisów do gry osób niepełnosprawnych. W szczególności i na przykład:

- (i) Część 3 Punkt 11(a)(iii) nie ma zastosowania do zawodników na wózkach inwalidzkich; oraz
- (ii) sędzia jest zobowiązany udzielić zawodnikowi odpowiedzi na pytanie dotyczące koloru bili oraz jej pozycji, jeżeli zawodnik ma trudności z odróżnianiem kolorów, np. czerwonego i zielonego. (...)

Punkt 21(a)(ii) - przepis precyzuje, że jeżeli sędzia zostanie zapytany o kolor lub pozycję bili, musi udzielić zawodnikowi odpowiedzi.

Część 4. ZAWODNICY (THE PLAYERS)

1. Niesportowe zachowanie (Unsporting Conduct)

(a) W przypadku, gdy:

- (i) zawodnik używa obraźliwego języka lub wykonuje obraźliwe gesty; lub
- (ii) zachowanie zawodnika jest w ocenie sędziego świadomie lub uporczywie niesportowe; lub
- (iii) każde inne zachowanie zawodnika może nosić znamiona niesportowego zachowania; lub
- (iv) którykolwiek z zawodników odmawia kontynuowania frejma,

wówczas sędzia ostrzega zawodnika, że w przypadku powtórnego takiego lub podobnego niesportowego zachowania, jego przeciwnikowi zostanie przyznany frejm.

(b) Jeżeli sędzia ostrzegł zawodnika na podstawie powyższego Punktu 1(a), w przypadku dalszego występowania niesportowego zachowania sędzia przyznaje frejm przeciwnikowi, lub jeżeli miało to miejsce pomiędzy frejmami sędzia przyznaje następny frejm przeciwnikowi. Sędzia powinien ostrzec zawodnika, że w przypadku dalszego niesportowego zachowania, jego przeciwnikowi zostanie przyznany cały mecz.

(c) Jeżeli sędzia przyznał frejm przeciwnikowi na podstawie powyższego Punktu 1(b) lub poniższego 1(d), w przypadku dalszego niesportowego zachowania danego zawodnika sędzia zobowiązany jest przyznać przeciwnikowi cały mecz.

(d) W przypadku, gdy zachowanie zawodnika jest w ocenie sędziego szczególnie naganne, sędzia przyznaje frejm lub mecz przeciwnikowi, nawet jeżeli wcześniej nie ogłoszono ostrzeżenia za niesportowe zachowanie.

(e) Decyzja sędziego, przyznająca frejm i/lub mecz przeciwnikowi jest ostateczna i nie może być przedmiotem odwołania.

Punkt 1(a) - przepis precyzuje jakie zachowanie może spowodować utratę frejma.

Punkt 1(d) - przepis precyzuje, że szczególnie naganne zachowanie może spowodować utratę frejma lub meczu BEZ OSTRZEŻENIA.

2. Poddanie gry (Conceding)

(a) Zawodnik może zaproponować poddanie gry, jednakże propozycja staje się nieważna, jeżeli przeciwnik wybierze kontynuację gry.

(b) Zawodnik nie może poddać frejma lub meczu, dopóki którykolwiek z zawodników nie znajdzie się w potrzebie punktów karnych. Każde naruszenie tej zasady traktowane jest jako niesportowe zachowanie. Jeżeli dany zawodnik został już ostrzeżony przez sędziego na podstawie powyższego Punktu 1(a), przeciwnikowi zostanie przyznany kolejny frejm.

(...)

Punkt 2(a) - usunięto przepis wskazujący, że zawodnik może poddać grę tylko wtedy, gdy jest rozgrywającym.

Punkt 2(b) - przepis precyzuje, że jeżeli zawodnik otrzymał już ostrzeżenie za niesportowe zachowanie, poddanie frejma w takiej sytuacji spowoduje utratę kolejnego frejma.

3. Opóźnianie gry (Time Wasting)

(a) Jeżeli wykonanie lub wybór zagrania zabiera zawodnikowi nadmierną ilość czasu, sędzia ostrzega zawodnika, że w przypadku dalszego opóźniania gry, frejm zostanie przyznany przeciwnikowi.

(b) Jeżeli zawodnik otrzymał ostrzeżenie za opóźnianie gry na podstawie powyższego Punktu 3(a), w przypadku dalszego opóźniania gry przez tego zawodnika sędzia przyznaje frejm przeciwnikowi.

(c) Jeżeli za opóźnianie gry sędzia przyznał frejm przeciwnikowi, w przypadku powtarzającego się opóźniania gry przez danego zawodnika sędzia każdorazowo przyznaje frejm przeciwnikowi.

Punkt 3 - w całości dodany.

DOTYCHCZAS przepis dotyczący opóźniania gry ujęty był w Części 4 Punkt 1. OBECNIE Niesportowe zachowanie i Opóźnianie gry TO DWA OSOBNE punkty. Oznacza to, że jeżeli zawodnik otrzymał ostrzeżenie za niesportowe zachowanie, a następnie zostanie ostrzeżony za opóźnianie gry, nie spowoduje to jeszcze utraty frejma.

6. Odpowiedzialność za punktację (Scoring Responsibility)

Odpowiedzialność za utrzymanie prawidłowej punktacji na tablicy wyników oraz za poprawne ogłaszanie punktacji przez sędziego należy zarówno do sędziego, jak i do zawodników. Jeżeli którykolwiek z zawodników stwierdzi błąd w punktacji, powinien poinformować o tym sędziego przy najbliższej okazji.

Punkt 6 - w całości dodany.

Część 6. SHOOT OUT - ZASADY GRY (SNOOKER SHOOT OUT - COMPETITION RULES)

Część 6 - w całości dodana.