

## **Część 1. WYPOSAŻENIE**

### **1. Stół standardowy**

#### (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 od 2 stóp 9 i ½ cala do 2 stóp 10 i ½ cala (851 mm do 876 mm).

#### (c) Włoty kieszeni

(i) Cztery włoty kieszeni znajdują się w narożnikach pola gry (dwa przy Punkcie Głównym, zwane kieszeniami górnymi i dwa przy Bazie, zwane kieszeniami dolnymi) oraz po jednym w środkach dłuższych boków pola gry (zwane kieszeniami środkowymi);

(ii) włoty kieszeni muszą odpowiadać wzorcom posiadanym i autoryzowanym przez Światowy Związek Zawodowego Bilarda i Snookera (WPBSA).

#### (d) Linia bazy i Baza

Linia przebiegająca w odległości 29 cali (737 mm) od czoła dolnej bandy i równoległa do niej nazywana jest Linią Bazy. Obszar pomiędzy tą linią a dolną bandą nazywany jest Bazą. Linia Bazy należy do Bazy.

#### (e) Strefa "D"

Strefa "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

Na podłużnej osi stołu znajdują się cztery punkty wyznaczone:

(i) Punkt Główny (zwany Punktem Czarnym), w odległości 12 i ¾ cala (324 mm) od czoła górnej bandy;

(ii) Punkt Centralny (zwany Punktem Niebieskim), leżący w połowie odległości między czołami band górnej i dolnej;

(iii) Punkt Piramidy (zwany Punktem Różowym), leżący w połowie odległości pomiędzy punktem Centralnym i czołem górnej bandy;

(iv) Środek Linii Bazy (zwany Punktem Brązowym).

Dwa pozostałe punkty wyznaczone położone są w narożnikach strefy "D". Patrząc od strony dolnej bandy punkt z prawej strony nazywany jest punktem Żółtym, a punkt z lewej strony nazywany jest punktem Zielonym.

### **2. Bile**

(a) Bile są wykonane z tworzywa o zatwierdzonym składzie i mają średnicę 52,5 mm z tolerancją +/- 0,05 mm oraz:

(b) winny mieć jednakową wagę z tolerancją 3 g na komplet;

(c) bile lub komplet bil można wymienić za zgodą zawodników lub na podstawie decyzji sędziego.

### **3. Kij**

Kij musi mieć długość nie mniejszą niż 3 stopy (914 mm) oraz nie może odbiegać od ogólnie przyjętych, tradycyjnych kształtów i form.

#### **4. Przyrządy pomocnicze**

Podpórki pod kije, długie kije (zwane wędkami), przedłużki i nasadki mogą być używane przez zawodników dla poprawy pozycji kija przy uderzeniu. Dotyczy to tak przyrządów stanowiących wyposażenie stołu, jak i przyniesionych przez zawodników lub sędziego (patrz również Część 3 Punkt 18). Wszelkie przedłużki, nasadki i inne urządzenia pomocnicze muszą być zgodne z wzorem zatwierdzonym przez WPBSA.

## **Część 2. DEFINICJE**

### **1. Frejm (Frame)**

Frejm w snookerze oznacza okres gry od jej rozpoczęcia (patrz Część 3 Punkt 3(c)), ze wszystkimi bilami ustawionymi zgodnie z zasadami określonymi w Części 3 Punkt 2, w którym zawodnicy grają na przemian, aż do zakończenia frejma poprzez:

- (a) poddanie frejma przez zawodnika podczas jego podejścia;
- (b) oznajmienie przez rozgrywającego o zakończeniu, kiedy na stole pozostała tylko Czarna bila, sumaryczne punkty nie mają znaczenia i jego przewaga punktowa wynosi więcej niż siedem punktów;
- (c) wbicie lub faul, gdy na stole pozostała tylko Czarna bila (patrz Część 3 Punkt 4); lub
- (d) przyznanie frejma przez sędziego na podstawie przepisów Części 3 Punkt 14(c) (ii) lub Części 4 Punkt 2.

### **2. Mecz (Game)**

Mecz składa się z uzgodnionej lub określonej liczby frejmów.

### **3. Rozgrywka (Match)**

Rozgrywka składa się z uzgodnionej lub określonej liczby meczów.

### **4. Bile (Balls)**

- (a) bila biała jest bilą rozgrywającą;
- (b) 15 bil Czerwonych i 6 bil kolorowych to bile do rozgrywania.

### **5. Rozgrywający i Kolejność gry (Striker and Turn)**

Zawodnik, na którego przypada kolejność gry lub który gra jest rozgrywającym i pozostaje nim do ostatniego zagrania lub popełnienia faulu w trakcie swojego podejścia i dopóki sędzia nie uzna, że zakończył on podejście. Jeżeli zawodnik oczekujący podejście do stołu poza kolejnością, jest traktowany jak rozgrywający w przypadku wszelkich fauli, które mógłby popełnić zanim odejdzie od stołu. Gdy sędzia uzna, że powyższe warunki zostały spełnione, kolejny zawodnik staje się rozgrywającym. Jego podejście kończy się gdy:

- (a) nie zdobędzie punktów w zagraniu; lub
- (b) popełni faul; lub
- (c) nakaże grę przeciwnikowi w sytuacji, gdy przeciwnik popełnił faul w poprzednim zagraniu.

### **6. Zagranie (Stroke)**

- (a) Zagranie jest rozpoczęte, gdy rozgrywający uderzy bilą białą końcówką kija.
- (b) Zagranie jest prawidłowe, gdy nie zostanie naruszony żaden z Przepisów gry.
- (c) Zagranie nie jest zakończone, dopóki:
  - (i) jakakolwiek bila znajduje się w ruchu;

(ii) rozgrywający nie wstał od stołu w celu oddania kolejnego zagrania, lub nie odszedł od stołu;

(iii) wszelkie przyrządy używane przez rozgrywającego zostały usunięte z niebezpiecznej pozycji; i

(iv) sędzia nie ogłosił punktów związanych z zagraniem.

(d) Zagranie może być bezpośrednie lub pośrednie, to znaczy:

(i) zagranie jest bezpośrednie, kiedy bila biała trafia inną bilę bez wcześniejszego kontaktu z bandą;

(ii) zagranie jest pośrednie, kiedy bila biała ma co najmniej jeden kontakt z bandą przed trafieniem bili rozgrywanej.

(e) Jeśli po ostatnim zagraniu przeciwnika zawodnik oczekujący wykona zagranie bądź uderzy bilę rozgrywającą zanim wszystkie bile znajdą się w spoczynku, zostanie on ukarany jakby był rozgrywającym, a jego podejście kończy się.

## **7. Wbicie (Pot)**

Wbicie ma miejsce wtedy, gdy bila do rozgrywania, po kontakcie z inną bilą i bez naruszenia niniejszych Przepisów, wpadnie do kieszeni. Spowodowanie wpadnięcia bili do kieszeni nazywane jest wbijaniem.

## **8. Brejk (Break)**

Brejk jest sumą wbić wykonanych przez zawodnika w kolejnych zagraniach w jednym podejściu podczas frejma.

## **9. Pozycja "biała w ręce" (In-hand)**

(a) Bila 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.

(b) Bila biała pozostaje w pozycji w ręce do chwili:

(i) prawidłowego jej zagrania z tej pozycji; lub

(ii) popełnienia faulu w momencie, gdy biała znajduje się na polu gry.

(c) Rozgrywający jest w pozycji w ręce, kiedy bila biała znajduje się w pozycji w ręce.

## **10. Bila w grze (Ball in play)**

(a) Bila biała jest w grze, jeżeli nie jest w pozycji w ręce.

(b) Bile do rozgrywania są w grze od rozpoczęcia frejma do chwili wbicia do kieszeni lub wybicia poza stół.

(c) Bile kolorowe są znów w grze po ich ponownym ustawieniu na punktach wyznaczonych.

## **11. Bila rozgrywana (Ball On)**

Jakakolwiek bila, która może być, zgodnie z przepisami, trafiona pierwszym uderzeniem przez bilę białą (rozgrywającą) lub nie może być tak trafiona, ale może być wbita do kieszeni, nazywana jest bilą rozgrywaną.

## **12. Bila deklarowana (Nominated Ball)**

(a) Bila deklarowana to jedna z bil do rozgrywania, którą rozgrywający deklaruje lub wskazuje sędziemu jako zamierzoną do trafienia pierwszym uderzeniem bili białej.

(b) Na życzenie sędziego rozgrywający musi zadeklarować, którą bilę zamierza trafić pierwszym uderzeniem.

### **13. Wolna bila (Free Ball)**

Wolna bila jest bilą, którą rozgrywający deklaruje jako bilę rozgrywaną, kiedy znajduje się w pozycji snooker po faulu przeciwnika (por. Część 3 Punkt 12).

### **14. Wybicie poza stół (Forced off the table)**

Bila jest wybita poza stół, jeżeli ostatecznie nieruchomieje poza polem gry lub kieszenia, albo jeżeli jest podniesiona przez rozgrywającego gdy znajduje się w grze, za wyjątkiem przypadków przewidzianych w Części 3 Punkt 14(h).

### **15. Punkty karne (Penalty Points)**

Punkty karne są przyznawane przeciwnikowi rozgrywającego po każdym faulu.

### **16. Faul (Foul)**

Faulem jest każde naruszenie niniejszych przepisów.

### **17. Pozycja snooker (Snookered)**

Bila biała jest w pozycji snooker, jeżeli bezpośrednio trafienie w linii prostej każdej z bil rozgrywanych jest całkowicie lub częściowo blokowane przez bilę lub bile nierozgrywane. Jeśli jedna lub więcej bil rozgrywanych może być trafiona w obu punktach skrajnych bez przesłaniania w linii prostej przez bilę nierozgrywaną, nie ma pozycji snooker.

(a) Jeżeli bila biała jest w pozycji w ręce, to w pozycji snooker jest tylko wtedy, gdy bila rozgrywana jest przesłaniana przy wzięciu pod uwagę wszystkich możliwych położeń bili białej, tj. strefy "D" wraz z liniami ograniczającymi.

(b) Jeżeli bila rozgrywana jest przesłaniana przez więcej niż jedną bilę nierozgrywaną, to:

(i) bila najbliższa bili białej jest uznana za bilę efektywnie wymuszającą pozycję snooker; ale

(ii) jeżeli w takiej samej odległości od bili białej jest więcej bil przesłaniających, wszystkie te bile uznawane są za efektywnie wymuszające pozycję snooker.

(c) Jeżeli bilami rozgrywanymi są bile Czerwone i biała jest blokowana do różnych Czerwonych przez różne bile nierozgrywane, wówczas nie ma bili efektywnie wymuszającej pozycję snooker.

(d) Rozgrywający jest w pozycji snooker, kiedy bila biała znajduje się w pozycji snooker.

(e) Pozycja snooker nie może być wymuszona przez bandę. Jeżeli narożnik czoła bandy przesłania bilę białą wcześniej niż bila nierozgrywana, bila biała nie znajduje się w pozycji snooker.

### **18. Punkt zajęty (Spot Occupied)**

Punkt wyznaczony uważamy za zajęty, jeżeli bila nie może być na nim ustawiona bez dotknięcia innej bili.

### **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; lub

(b) kiedy bila biała ma kontakt z inną bilą, za wyjątkiem przypadku, gdy bila biała i inna bila niemal się stykają, a biała trafia tę bilę pod bardzo małym kątem.

## **20. Przeskok (Jump Shot)**

Przeskok ma miejsce, jeżeli biała przechodzi nad dowolną częścią innej bili, dotykając jej lub nie, z wyjątkiem przypadków, gdy:

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

## **21. Chybiecie (Miss)**

Chybiecie ma miejsce wtedy, gdy biała nie osiągnie kontaktu z bilą rozgrywaną jako pierwszą i sędzia uzna, że rozgrywający nie wykorzystał dostatecznie swoich możliwości trafienia bili rozgrywanej.

## **Część 3. ZASADY GRY**

### **1. Opis gry**

Snooker może być rozgrywany przez dwóch lub więcej zawodników, grających niezależnie lub jako strony. Ogólne zasady gry to:

- (a) Każdy z zawodników używa tej samej bili białej jako rozgrywającej i tych samych dwudziestu jeden bil do rozgrywania - piętnastu bil Czerwonych o wartości 1 punkt każda i sześciu bil kolorowych: Żółtej o wartości 2 punkty, Zielonej 3 punkty, Brązowej 4 punkty, Niebieskiej 5 punktów, Różowej 6 punktów i Czarnej 7 punktów.
- (b) Zdobywanie punktów z kolejnych zagrań w podejściu danego zawodnika realizowane jest przez przemienne wbijanie bil Czerwonych i kolorowych, z kolorową po ostatniej Czerwonej na stole włącznie, a następnie wbijanie kolorowych w rosnącej kolejności ich wartości.
- (c) Punkty zdobyte w zagraniu dodawane są do punktów rozgrywanego.
- (d) Punkty karne za faule są dodawane do punktów przeciwnika.
- (e) Taktyka stosowana podczas frejma to pozostawianie bili białej za bilą nierozgrywaną tak, by następny zawodnik znalazł się w pozycji snooker. Jeśli zawodnik lub strona ma stratę punktową większą niż liczba punktów możliwa do uzyskania z bil pozostałych na stole, wówczas pozostawienie pozycji snooker zwiększa szanse uzyskania punktów z faulu.
- (f) Zwycięzcą frejma jest zawodnik lub strona:
  - (i) uzyskujący więcej punktów;
  - (ii) któremu frejm został poddany; lub
  - (iii) któremu przyznano frejm na podstawie przepisów Części 3 Punkt 14(c)(ii) lub Części 4 Punkt 2.
- (g) Zwycięzcą meczu jest zawodnik lub strona:
  - (i) wygrywający więcej frejmów lub wymaganą liczbę frejmów;
  - (ii) uzyskujący największą ogólną liczbę punktów, jeśli zostało ustalone, że ilość zdobytych punktów decyduje o zwycięstwie w meczu; lub
  - (iii) któremu przyznano mecz na podstawie przepisów Części 4 Punkt 2.
- (h) Zwycięzcą rozgrywki jest zawodnik lub strona wygrywający więcej meczów lub, przy grze na sumaryczną liczbę punktów, uzyskujący najwyższą liczbę punktów.

## 2. Ustawienie bil

(a) W momencie rozpoczynania każdego frejma bila biała znajduje się w pozycji w ręce, a bile do rozgrywania ustawione są na stole w następujący sposób:

(i) Bile Czerwone w formie ciasno upakowanego trójkąta równobocznego, z bilą wierzchołkową na osi podłużnej stołu ponad Punktem Piramidy, z pozostawieniem możliwości umieszczenia tam bili Różowej jak najbliżej Czerwonych, ale bez dotykania jej, oraz podstawą trójkąta od strony bandy górnej i równoległe do niej;

(ii) sześć bil kolorowych na punktach wyznaczonych opisanych w Części 1 Punkt 1(f).

(b) W przypadku błędu w ustawieniu bil przed rozpoczęciem frejma zastosowanie ma przepis Części 3 Punkt 7(c), frejm jest uznany za rozpoczęty zgodnie z przepisem Części 3 Punkt 3(c).

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

(i) pozycja bili nie znajdującej się na punkcie wyznaczonym 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 dotknie lub przesunie pozycjoner, sędzia ogłasza KARĘ i zawodnik ten zostanie ukarany tak, jakby był rozgrywającym, bez naruszania kolejności gry. Sędzia ustawia w poprzedniej pozycji pozycjoner lub czyszczoną bilę, nawet jeżeli pozycjoner został podniesiony.

## 3. Sposób gry

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

(a) Ustalony tak porządek gry pozostaje niezmienny przez cały frejm, z wyjątkiem przypadku, gdy zawodnik nakazuje przeciwnikowi ponowną grę po faulu.

(b) Zawodnik lub strona otwierająca zmienia się w każdym frejmie podczas meczu.

(c) Zawodnik otwierający gra z pozycji w ręce. Frejm rozpoczyna się, gdy bila biała zostanie ostatecznie ustawiona na stole i wejdzie w kontakt z końcówką kija oraz:

(i) zagrание zostało wykonane; bądź

(ii) nastąpiło wyraźne określenie kierunku uderzenia bili białej.

(d) Jeżeli frejm zostanie rozpoczęty przez niewłaściwego zawodnika bądź stronę:

(i) jeżeli zostało wykonane tylko jedno zagrание i nie został popełniony faul, frejm zostanie ponownie rozpoczęty prawidłowo, bez nałożenia kary; bądź

(ii) jeżeli zostało wykonane kolejne zagrание lub został popełniony faul po zakończeniu pierwszego zagrания, frejm będzie kontynuowany, jednakże kolejny frejm zostanie rozpoczęty zgodnie z kolejnością ustaloną w meczu, czyli jeden zawodnik lub strona otworzy trzy frejmy z rzędu; bądź

(iii) w przypadku powstania sytuacji bez wyjścia (patrz Część 3 Punkt 16), frejm zostanie rozpoczęty ponownie przez właściwego zawodnika bądź stronę.

(e) Zagrание jest prawidłowe, jeżeli nie zostanie naruszona żadna z zasad, opisanych poniżej w Punkcie 10 (Kary).

(f) W pierwszym zagraniu każdego podejścia, dopóki wszystkie Czerwone nie zostaną białe, bilą rozgrywaną jest bila Czerwona lub wolna bila, deklarowana jako Czerwona. Wartość

każdej bili Czerwonej lub wolnej bili, deklarowanej jako Czerwona, białej w tym samym uderzeniu jest zaliczana.

(g) (i) Jeżeli bila Czerwona lub wolna bila, deklarowana jako Czerwona, zostanie wbita, ten sam zawodnik wykonuje następne zagraniem, w którym bilą rozgrywaną jest dowolnie wybrana przez rozgrywającego bila kolorowa. Jeżeli ta zostanie wbita, jest zaliczana i ustawiana ponownie na stole;

(ii) Brejk jest kontynuowany przez przemienne wbijanie bil Czerwonych i kolorowych, dopóki wszystkie bile Czerwone nie zostaną wbite. Jeśli ma to zastosowanie, po wbiciu ostatniej Czerwonej rozgrywana jest bila kolorowa;

(iii) Bile kolorowe zostają bilami rozgrywanymi w kolejności ich rosnących wartości, zgodnie z przepisem Części 3 Punkt 1(a), w chwili gdy kolejna bila kolorowa zostanie wbita. Rozgrywający gra w następnym zagraniu kolejną bilą kolorową jako rozgrywaną. Wyjątkiem jest przypadek opisany w Części 3 Punkt 4;

(iv) W przypadku gdy rozgrywający wykona następne zagraniem w sytuacji gdy żadna z bil nie znajduje się już w ruchu, jednakże sędzia nie zakończył jeszcze ustawiania bili kolorowej na punkcie, wartość tej bili kolorowej nie zostanie zaliczona rozgrywającemu i zastosowanie będą miały przepisy Części 3 Punkt 10(a)(i) bądź Części 3 Punkt 10(b)(i).

(h) Bile Czerwone, wbite do kieszeni lub wybite poza stół, nie są – co do zasady – ustawiane ponownie na stole, niezależnie od tego, że zawodnik może odnieść korzyść z faulu. Wyjątki od tej zasady przytoczone są w Części 3 Punkty 2(c)(ii), 9, 14(f), 14(h), 15 i 18(b).

(i) Jeżeli rozgrywający w wykonanym zagraniu nie zdobywa punktów, powinien on niezwłocznie odejść od stołu. W przypadku gdyby popełnił faul będąc przy stole bądź w trakcie odchodzenia od stołu, zostanie ukarany zgodnie z przepisem Części 3 Punkt 10.

Następny zawodnik gra bilą białą z pozycji, w której biała zatrzymała się na polu gry lub z pozycji w ręce, jeśli biała znajduje się poza polem gry, z wyjątkiem sytuacji gdy biała bila jest ustawiana na stole zgodnie z przepisem Części 3 Punkt 14(d).

(j) Jeżeli jakkolwiek bila wpadnie do kieszeni, a następnie powróci na pole gry, traktowana jest jako niewbita. Rozgrywającemu nie przysługują żadne prawa nawet w sytuacji, gdy powyższe zdarzenie miało miejsce z powodu nagromadzenia w kieszeni zbyt dużej ilości bil.

#### **4. Zakończenie Frejma, Meczu i Rozgrywki**

(a) Jeżeli na stole pozostała tylko bila Czarna, jej pierwsze wbicie lub faul kończy frejm. Wyjątkiem jest, gdy spełnione są jednocześnie obydwa niżej wymienione warunki:

- (i) zawodnicy mają jednakową liczbę zdobytych punktów; oraz
- (ii) sumaryczne punkty nie mają znaczenia.

(b) Jeżeli obydwa warunki wymienione w punkcie (a) są spełnione, wówczas:

- (i) bila Czarna ustawiana jest na Punkcie Głównym;
- (ii) zawodnicy losują kolejność gry;
- (iii) kolejny rozgrywający gra z pozycji biała w ręce;
- (iv) następne wbicie lub faul kończy frejm.

(c) Jeżeli zwycięzcę meczu lub rozgrywki wskazać mają punkty sumaryczne i punkty sumaryczne mają jednakową wartość po zakończeniu ostatniego frejma, zawodnicy grający ostatni frejm postępują według procedury o ponownym ustawieniu bili Czarnej, opisanej w punkcie (b) powyżej.

#### **5. Gra z pozycji "biała w ręce"**

Bila biała, grana z pozycji w ręce, musi być ustawiona w strefie "D" lub w dowolnym punkcie linii ograniczających strefę "D" i może być zagrana w dowolnym kierunku.

- (a) Sędzia określa, jeżeli jest pytany, czy bila biała jest prawidłowo ustawiona (czy nie znajduje się na zewnątrz strefy "D").
- (b) Jeżeli końcówka kija dotknie bili białej podczas jej pozycjonowania i sędzia jest pewien, że rozgrywający nie próbował wykonać zagrania, wówczas bila biała nie jest jeszcze w grze.

## **6. Uderzenie dwóch bil jednocześnie**

Nie jest dozwolone jednoczesne uderzenie przez bilę białą, podczas pierwszego kontaktu z bilami, dwóch bil innych niż bile Czerwone lub bila wolna i bila rozgrywana.

## **7. Ustawianie bil kolorowych**

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

- (a) Zawodnik nie ponosi odpowiedzialności za błędy sędziego, związane z niewłaściwym ustawieniem bil na stole.
- (b) Jeżeli bila kolorowa została błędnie ustawiona na stole po ostatecznym wbiciu podczas gry końcowej, opisanej w Części 3 Punkt 3(g)(iii), jest usuwana ze stołu bez kary zaraz po wykryciu błędu i gra jest kontynuowana bez naruszania układu bil na stole.
- (c) Jeżeli zagranie zostało wykonane z bilą lub bilami nieprawidłowo ustawionymi, są one w kolejnych zagraniach uznane za ustawione prawidłowo. Bile kolorowe, których w nieprawidłowy sposób brakuje na stole, ustawione zostaną:
  - (i) bez kary, jeśli zostanie stwierdzone, że brak bili na stole wynika z poprzedniego przeoczenia;
  - (ii) z nałożeniem kary, jeśli rozgrywający zagrał, zanim sędzia zdążył ustawić bilę (bile) lub mógł sprawdzić efekt ustawienia bil.
- (d) Jeżeli bila kolorowa ma być ustawiona na swoim punkcie wyznaczonym i punkt ten jest zajęty, należy ją ustawić na najwyższym wolnym punkcie wyznaczonym.
- (e) Jeżeli do ustawienia jest więcej niż jedna bila kolorowa i ich punkty wyznaczone są zajęte, pierwszeństwo ma bila o większej wartości.
- (f) Jeżeli wszystkie punkty wyznaczone są zajęte, bile kolorowe ustawia się możliwie najbliżej punktów własnych, pomiędzy punktem własnym a najbliższą częścią górnej bandy.
- (g) W przypadku bil Różowej i Czarnej, jeżeli zajęte są wszystkie punkty wyznaczone oraz przestrzeń między własnymi punktami wyznaczonymi i najbliższą częścią górnej bandy, bile ustawia się na linii centralnej stołu możliwie najbliżej i poniżej własnych punktów wyznaczonych.
- (h) We wszystkich przypadkach ustawiana bila kolorowa nie może dotyczyć innej bili.
- (i) Bila kolorowa, by została uznana za umiejscowioną prawidłowo, musi być ustawiona ręką w punkcie określonym niniejszymi Przepisami.

## **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 wskazuje, którą bilę lub bile dotyka bila biała. Jeżeli po wbiciu bili Czerwonej lub wolnej bili deklarowanej jako Czerwona, bila biała nieruchomieje dotykając jednej lub kilku bil kolorowych, sędzia powinien poprosić rozgrywającego o zadeklarowanie która z bil kolorowych będzie bilą rozgrywaną.
- (b) Jeżeli zostanie ogłoszona bila styczna, rozgrywający musi odegrać od niej bilę białą bez wprawienia w ruch bili stycznej, inaczej jest to pchnięcie.
- (c) Odegranie bili białej bez wprawienia w ruch żadnej z bil stycznych nie jest faulem, jeżeli:
  - (i) bila styczna jest bilą rozgrywaną;
  - (ii) bila styczna może być bilą rozgrywaną i rozgrywający deklaruje ją jako rozgrywaną; lub



(iii) bila styczna może być bilą rozgrywaną, a rozgrywający deklaruje i realizuje pierwszy kontakt bili białej z inną bilą rozgrywaną.

(d) Jeżeli bila biała ostatecznie nieruchomieje dotykając lub niemal dotykając innej bili, która nie jest bilą rozgrywaną, sędzia, jeśli jest pytany, czy bile dotykają się, odpowiada TAK lub NIE. Rozgrywający musi odegrać bilę białą bez poruszenia bili nierozgrywanej, jednak pierwszy kontakt bili białej musi nastąpić z bilą rozgrywaną.

(e) Jeżeli bila biała dotyka jednocześnie bili rozgrywanej i nierozgrywanej, sędzia wskazuje tylko bilę rozgrywaną jako bilę styczną. Gdy rozgrywający zapyta sędziego, czy bila biała dotyka również bili nierozgrywanej, musi otrzymać taką informację.

(f) Jeżeli sędzia ma pewność, że poruszenie bili stycznej w momencie zagrywania nie zostało spowodowane przez rozgrywającego, nie ogłasza faulu.

(g) Jeżeli bila, nie będąca w dotyku z bilą białą w momencie sprawdzania przez sędziego, później wchodzi w kontakt z bilą przed wykonaniem zagrania, pozycja bil na stole musi być poprawiona przez sędziego. Przepis ten ma zastosowanie także w sytuacji, gdy pierwotnie bila była w dotyku z bilą białą, a podczas ponownego sprawdzenia sędzia nie stwierdził styczności bil. Także w tej sytuacji pozycje bil muszą być poprawione przez sędziego, zgodnie z jego uznaniem.

## 9. Bila na krawędzi kieszeni

Jeżeli bila wpadnie do kieszeni nie będąc dotknięta przez inną bilę, oraz:

(a) Nie będąc jednocześnie elementem zagrania, jest ponownie ustawiana w poprzedniej pozycji i żadne związane z nią punkty nie są brane pod uwagę.

(b) Jeżeli bila taka mogłaby być dotknięta przez jakąkolwiek bilę biorącą udział w zagranii, to:

(i) jeśli nie nastąpiło naruszenie niniejszych Przepisów (włączając sytuację, gdy naruszenie niniejszych Przepisów mogło nastąpić, ale dotyczyło bili, która wpadła do kieszeni), bile ustawiane są na poprzednich pozycjach i ten sam rozgrywający powtarza to samo zagranie lub wykonuje inne, według własnego uznania;

(ii) jeśli nastąpił faul, na rozgrywającego nakładana jest kara wskazana w Części 3 Punkt 10, bile ustawiane są na poprzednich pozycjach i następny zawodnik ma do dyspozycji opcje jak po faulu.

(c) Jeżeli bila balansuje chwilę na krawędzi kieszeni, a następnie wpada do kieszeni, jest zaliczana i nie jest ustawiana na poprzedniej pozycji.

## 10. Kary

Następujące zachowania są faulami i nakładana jest za nie kara w wysokości czterech punktów karnych, chyba że w podpunktach (a) do (d) poniżej 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 wykonywania zagrania;

(iii) uderzenie, gdy zawodnik nie dotyka podłogi stopą;

(iv) gra poza kolejnością, bądź wykonanie zagrania zanim przeciwnik zakończył podejście, niezgodnie z zasadą wyrażoną w Części 2 Punkt 6 (e);

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

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

(vii) spowodowanie wpadnięcia bili białej do kieszeni;

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

- (ix) spowodowanie przeskoku;
  - (x) gra kijem odbiegającym od standardowego; lub
  - (xi) naradzanie się z partnerem, sprzeczne z zasadami podanymi w Części 3 Punkt 17(e);
- (b) wartością wyższą z wartości: bili rozgrywanej lub bili branej pod uwagę, w przypadku:
- (i) uderzenia, gdy któraś z bil znajduje się jeszcze w ruchu;
  - (ii) uderzenia, zanim sędzia zakończył ustawianie bili kolorowej, która nie była wbita jako wolna bila;
  - (iii) spowodowanie wpadnięcia bili nierozgrywanej do kieszeni;
  - (iv) spowodowanie pierwszego kontaktu bili białej z bilą nierozgrywaną;
  - (v) spowodowanie pchnięcia;
  - (vi) dotknięcie bili w grze lub pozycjonera inne, niż konieczne do wykonania prawidłowego, zgodnego z niniejszymi przepisami, zagrania;
  - (vii) spowodowanie wybicia bili poza stół;
- (c) wartością bili rozgrywanej lub wartością wyższą z dwu 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 Czerwoną po wolnej bili deklarowanej jako Czerwona, w kolejnych zagraniach;
  - (iv) używa innej bili niż Biała jako bili rozgrywającej w dowolnym zagranii po rozpoczęciu frejma;
  - (v) nie zadeklaruje bili rozgrywanej gdy jest w pozycji snooker lub gdy jest o to proszony przez sędziego; bądź
  - (vi) po wbiciu Czerwonej (lub wolnej bili deklarowanej jako Czerwona) popełni faul przed zadeklarowaniem bili kolorowej.

## **11. Faule**

Jeżeli popełniony zostanie faul, sędzia bezzwłocznie ogłasza FAUL.

- (a) Jeżeli rozgrywający nie wykonał zagrania, jego podejście kończy się natychmiast i sędzia ogłasza wartość kary.
- (b) Jeżeli zagranie zostało wykonane, sędzia czeka z ogłoszeniem wysokości kary do zakończenia zagrania.
- (c) Jeżeli faul nie zostanie ogłoszony przez sędziego i nie zostanie zareklamowany przez zawodnika oczekującego przed rozpoczęciem następnego zagrania, jest uznany za niebyły.
- (d) Bila kolorowa, nieprawidłowo umieszczona na punkcie wyznaczonym, pozostaje na tej pozycji; jeżeli jednak znajduje się lub znajdzie poza polem gry, jest ustawiana prawidłowo.
- (e) Wszystkie punkty zdobyte w brejku przed ogłoszeniem faulu są zaliczane, ale rozgrywający nie otrzymuje punktów za żadną bilę wbitą w zagranii, w którym ogłoszony został faul.
- (f) Następne zagranie grane jest z punktu, w którym bila biała ostatecznie znieruchomiła, lub z pozycji w ręce, jeżeli biała opuściła pole gry.
- (g) Jeżeli w tym samym zagranii popełniono więcej niż jeden faul, nakładana jest kara za najwyżej karany faul.

(h) Zawodnik popełniający faul:

- (i) otrzymuje karę przewidzianą w Punkcie 10 (Kary); oraz

(ii) musi grać następne zagranie, jeśli życzy sobie tego następny w kolejności do gry zawodnik.

(i) W przypadku gdy rozgrywający będąc w sytuacji snooker lub w sytuacji, w której położenie bili białej utrudnia wykonanie zagrania, fauluje podczas przygotowania do wykonania zagrania dowolną bilą, włączając w to białą bilę, i zostanie poproszony przez przeciwnika o wykonanie kolejnego zagrania, przeciwnik może wybrać czy bilą rozgrywaną będzie ta sama bila co przed faulem, to znaczy:

- (i) dowolna Czerwona, jeśli Czerwona była bilą rozgrywaną;
- (ii) rozgrywana bila kolorowa, jeśli Czerwonych nie ma już na stole, albo
- (iii) bila kolorowa według wyboru rozgrywającego, jeśli bilą rozgrywaną była bila kolorowa po wbiciu Czerwonej; bądź
- (iv) może wybrać zagranie kolejnej Czerwonej albo Żółtej, gdy na stole nie ma już Czerwonych.

Wszystkie poruszone bile zostaną przywrócone na poprzednie pozycje przez sędziego, jeżeli poprosi o to przeciwnik.

## **12. Pozycja snooker po faulu**

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

(a) Jeżeli zawodnik następny w kolejności gry decyduje się wykonać zagranie, wówczas:

- (i) może on zadeklarować dowolną bilę jako bilę rozgrywaną; i
- (ii) bila tak deklarowana nabiera znaczenia i wartości bili rozgrywanej, jednak po wbiciu jest ustawiana na punkcie wyznaczonym według własnej wartości.

(b) Jest faulem, jeżeli bila biała:

- (i) nie ma pierwszego kontaktu z bilą deklarowaną albo jednocześnie z bilą deklarowaną i rozgrywaną; lub
- (ii) 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.

(c) Jeżeli wolna bila zostanie wbita, jest ustawiana na punkcie wyznaczonym i zaliczana jest wartość bili rozgrywanej.

(d) Jeżeli bila rozgrywana zostanie wbita, po pierwszym kontakcie bili białej z bilą deklarowaną lub jednocześnie z bilą deklarowaną i rozgrywaną, bila rozgrywana jest zaliczana i pozostaje poza polem gry.

(e) Jeżeli zostaną wbite obydwie bile, deklarowana i rozgrywana, zaliczana jest tylko bila rozgrywana, chyba że rozgrywaną jest bila Czerwona, kiedy zaliczana jest każda wbita bila. W tym drugim przypadku wolna bila ustawiana jest ponownie na swoim punkcie wyznaczonym, a bila rozgrywana pozostaje w kieszeni.

(f) Jeżeli zawodnik faulujący otrzymał polecenie dalszej gry, ogłoszenie wolnej bili traci ważność.

## **13. Ponowna gra (Play Again)**

Jeśli zawodnik nakaze ponowną grę przeciwnikowi po popełnieniu przez niego faulu, lub nakaze odtworzenie sytuacji po ogłoszeniu faulu i chybienia, nakaz taki nie może być cofnięty. Zawodnik faulujący, któremu nakazano ponowną grę, ma prawo:

- (a) zmieniać swój zamiar co do tego:
  - (i) jakie zagranie chce wykonać; oraz
  - (ii) którą bilą rozgrywaną chce trafić jako pierwszą.
- (b) do zaliczenia punktów za wbitą lub wbite bile.

#### **14. Faul i chybienie (Foul and a Miss)**

Rozgrywający powinien, maksymalnie wykorzystując swoje umiejętności, próbować trafić bilę rozgrywaną. Jeżeli sędzia uzna tę zasadę za naruszoną, ogłasza FAUL I CHYBIENIE, z wyjątkiem przypadków, gdy na stole pozostała tylko bila Czarna lub gdy położenie bili rozgrywanej uniemożliwia jej trafienie. W tym drugim przypadku należy uznać, że rozgrywający próbował trafić bilę rozgrywaną pod warunkiem, że gra on bezpośrednio lub pośrednio w stronę bili rozgrywanej z siłą, zdaniem sędziego, wystarczającą, by osiągnąć bilę rozgrywaną, jeśli w międzyczasie nie nastąpi potrącenie przez białą innej bili lub bil.

(a) Po ogłoszeniu faulu i chybienia następny zawodnik może nakazać faulującemu ponowną grę z pozycji powstałej lub poprzedniej. W tym drugim przypadku bila rozgrywana musi być taką samą bilą, jak przed ostatnim zagranie, to znaczy:

- (i) dowolną Czerwoną, jeśli Czerwona była bilą rozgrywaną;
- (ii) rozgrywaną bilą kolorową, jeśli Czerwonych nie ma już na stole; lub
- (iii) bilą kolorową do wyboru rozgrywającego, jeśli bilą rozgrywaną była bila kolorowa po wbiciu Czerwonej.

(b) Jeżeli rozgrywający, wykonując zagranie, nie trafia pierwszym uderzeniem bili rozgrywanej, a istnieje wolna ścieżka od bili rozgrywanej, umożliwiająca trafienie w linii prostej jakiegokolwiek części jakiegokolwiek bili, która jest lub może być bilą rozgrywaną, sędzia ogłasza FAUL I CHYBIENIE, chyba że:

(i) któryś z zawodników potrzebuje punktów karnych przed lub w wyniku wykonania tego zagrania; (patrz (b) (ii))

(ii) przed wykonaniem lub w wyniku wykonania tego zagrania liczba punktów możliwych do uzyskania na stole jest równa różnicy punktowej między zawodnikami, z wyłączeniem wartości czarnej bili ustawianej na stole w celu zagrania dogrywki;

a sędzia jest przekonany, że chybienie nie było zamierzone.

(c) Jeżeli chybienie zostanie ogłoszone na podstawie przepisu (b) oraz w linii prostej od bili rozgrywanej do bili rozgrywanej lub takiej, która mogła być rozgrywana (w przypadku bil Czerwonych dotyczy to w pełni widocznej średnicy dowolnej bili Czerwonej, która nie jest przesłaniana przez bilę kolorową), istniała wolna ścieżka, umożliwiająca pełny, centralny kontakt, wówczas:

(i) następna nieudana próba trafienia pierwszym uderzeniem bili rozgrywanej w zagranie wykonywanym z tej samej pozycji jest ogłaszana jako FAUL I CHYBIENIE niezależnie od różnicy punktowej;

(ii) jeśli zostanie nakazana gra z pozycji poprzedniej, faulujący musi być ostrzeżony przez sędziego, że trzeci taki faul spowoduje przyznanie frejma przeciwnikowi; oraz

(iii) jeśli zostanie nakazana gra z aktualnej pozycji, ogłaszanie FAULU I CHYBIENIA rozpoczyna się od nowa.

(d) Jeżeli bila biała zostanie ustawiona w pozycji poprzedniej na podstawie powyższego przepisu i rozgrywający popełni faul podczas przygotowywania się do zagrania (w tym faul na białej bili), chybienie nie może być ogłoszone, jeśli zagranie nie zostało wykonane. W takim przypadku nałożona zostaje odpowiednia kara oraz bila rozgrywana musi być taką samą bilą, jak przed ostatnim zagranie, to znaczy:

- (i) dowolną Czerwoną, jeśli Czerwona była bilą rozgrywaną;
- (ii) rozgrywaną bilą kolorową, jeśli Czerwonych nie ma już na stole; lub

(iii) bilą kolorową według wyboru rozgrywającego, jeśli bilą rozgrywaną była bila kolorowa po wbiciu Czerwonej;  
oraz

(iv) następny zawodnik może grać sam lub nakazać faulującemu ponowną grę z pozycji zastanej na stole; lub

(v) następny zawodnik może poprosić sędziego o ustawienie wszystkich poruszonych bil w poprzedniej pozycji i nakazać faulującemu ponowną grę z tej pozycji;  
oraz

(vi) jeżeli powyższa sytuacja ma miejsce podczas kolejnych chybień, wcześniejsze ostrzeżenie o możliwości przyznania frejma przeciwnikowi pozostaje w mocy.

(e) Wszelkie inne chybienia ogłaszane są zgodnie z uznaniem i decyzją sędziego, chyba że przed lub w wyniku wykonania zagrania, liczba punktów możliwych do uzyskania na stole jest równa różnicy punktowej między zawodnikami, z wyłączeniem wartości czarnej bili ustawianej na stole w celu zagrania dogrywki.

(f) Po chybieniu i życzeniu następnego zawodnika o ustawienie bili białej w poprzedniej pozycji, inne poruszone bile mogą pozostać na nowych pozycjach, chyba że sędzia uzna, iż faulujący ma lub może mieć z tego korzyść. W tym drugim przypadku część lub wszystkie poruszone bile mogą być ustawione w poprzednich pozycjach, według uznania sędziego. W obu przypadkach nieprawidłowo wybite poza pole gry bile kolorowe mają być ustawione na punktach wyznaczonych lub w poprzednich pozycjach.

(g) Przy ustawianiu bil lub bili w poprzedniej pozycji po chybieniu, obaj zawodnicy, faulujący i następny w grze, pytani są o zgodność ustawienia z poprzednim, po czym decyzja sędziego jest ostateczna.

(h) Jeżeli podczas konsultacji opisanej w punkcie (g), którykolwiek z zawodników dotknie bili znajdującej się w grze, jest karany tak, jakby to on był rozgrywającym, przy czym nie zmienia to kolejności gry. Dotknięta bila ustawiana jest według uznania sędziego, nawet jeżeli została podniesiona ze stołu.

(i) Następny zawodnik może zapytać sędziego o jego zamiary co do ponownego ustawienia bil innych niż bila biała w przypadku, gdy przed wykonaniem zagrania ma on prawo żądania gry przeciwnika z poprzedniej pozycji. Sędzia powinien określić swoje zamiary.

## **15. Bila poruszona inaczej niż przez rozgrywającego**

Jeżeli bila pozostająca w bezruchu lub poruszająca się zostanie poruszona lub zostanie zmieniony jej tor ruchu w sposób inny niż przez rozgrywającego, będzie ona ustawiona przez sędziego w miejscu zajmowanym poprzednio lub w miejscu, w którym powinna się ostatecznie zatrzymać, bez orzekania kary.

(a) Przepis ten dotyczy również przypadków, kiedy czynniki zewnętrzne lub inne osoby, za wyjątkiem partnera rozgrywającego, spowodują poruszenie bili przez rozgrywającego, ale przepis ten nie dotyczy sytuacji, gdy bila poruszy się na skutek usterki powierzchni stołu, z wyjątkiem sytuacji, gdy wbita bila poruszyła się zanim zostało wykonane kolejne zagranie.

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

## **16. Sytuacja bez wyjścia (Stalemate)**

Jeżeli sędzia uzna powstałą pozycję za sytuację bez wyjścia, lub mogącą się w taką zmienić, winien zaproponować zawodnikom natychmiastowe powtórzenie frejma. Jeśli któryś z zawodników nie wyrazi na to zgody, 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. Jeżeli pozycja po upływie wyznaczonego okresu w zasadzie nie zmieni się, sędzia anuluje wszystkie zdobyte punkty i ustawia bile jak przed rozpoczęciem frejma.

Ten sam zawodnik wykonuje zagranie otwierające, zgodnie z Częścią 3 Punkt 3 (d) (iii) i obowiązuje ta sama kolejność gry.

### **17. Gra z udziałem czterech zawodników**

(a) W meczu z udziałem czterech zawodników każda ze stron rozpoczyna kolejne frejmy na zmianę. Kolejność gry ustalana jest na początku każdego frejma i musi być utrzymana do końca frejma.

(b) Zawodnicy mogą zmieniać kolejność gry na początku każdego kolejnego frejma.

(c) Jeżeli po faulu wysunięto nakaz ponownej gry, gra zawodnik, który spowodował faul, a kolejność gry pozostaje niezmieniona. Jeśli faul został ogłoszony za wykonanie zagrania poza kolejnością, wówczas partner faulującego może zostać pozbawiony swojego podejścia, w zależności od tego, czy faulujący zostanie poproszony o wykonanie ponownego zagrania.

(d) Do zakończenia frejma mają zastosowanie przepisy Części 3 Punkt 4. Jeżeli zachodzi konieczność rozegrania ponownie ustawianej ostatniej Czarnej bili, para wykonująca pierwsze zagranie wybiera, który z zawodników wykona to zagranie. Dalsza kolejność gry musi być zachowana jak w całym frejmie.

(e) Partnerzy mogą konsultować się podczas frejma, ale nie wtedy, gdy jeden z nich jest rozgrywającym i znajduje się przy stole, dopóki nie zakończy swojego podejścia.

### **18. Użycie przyrządów pomocniczych**

Rozgrywający jest odpowiedzialny za ułożenie na stole i zdjęcie ze stołu wszelkich używanych przy grze przyrządów.

(a) Rozgrywający jest odpowiedzialny za wszystkie przyniesione ze sobą do stołu przyrządy, w tym podpórki i przedłużki, własne lub pożyczone (z wyjątkiem otrzymanych od sędziego) i jest karany za każdy faul spowodowany przez niego przy posługiwaniu się tymi przyrządami.

(b) Rozgrywający nie jest odpowiedzialny za przyrządy stanowiące standardowe wyposażenie stołu, dostarczone przez innych, w tym sędziego. Jeżeli wadliwość tego wyposażenia jest przyczyną spowodowania dotknięcia bili lub bil przez rozgrywającego, nie zostanie ogłoszony faul.

(c) W razie konieczności sędzia przywraca poruszonym bilom poprzednie pozycje, zgodnie z Częścią 3 Punkt 15 i rozgrywający, jeżeli jest w trakcie realizowania brejka, kontynuuje go bez ponoszenia kary.

### **19. Interpretacja przepisów**

(a) Stosowane w niniejszych Przepisach i Definicjach określenia, użyte w męskiej formie osobowej, należy traktować jako mające ten sam sens w formie żeńskiej.

(b) Okoliczności mogą powodować potrzebę dostosowania Przepisów do gry osób niepełnosprawnych. W szczególności i na przykład:

(i) Część 3 Punkt 10(a)(iii) nie ma zastosowania do zawodników na wózkach inwalidzkich; oraz

(ii) sędzia jest zobowiązany udzielić zawodnikowi odpowiedzi na pytanie dotyczące koloru bili, jeżeli zawodnik ma trudności z odróżnianiem kolorów, np. czerwonego i zielonego.

(c) Jeżeli gra toczy się bez sędziego, podobnie jak w meczach towarzyskich, rolę sędziego może pełnić przeciwnik.

## **Część 4. ZAWODNICZY**

### **1. Zachowanie (Conduct)**

(a) W przypadku:

- (i) zbyt długiego zwlekania przez Zawodnika z wykonaniem lub wyborem zagrania; lub
- (ii) zachowania Zawodnika będącego w ocenie sędziego świadomie lub uporczywie niesportowym; lub
- (iii) innego zachowania Zawodnika, naruszającego reguły sportowej kultury gry; lub
- (iv) odmowy kontynuowania frejma;

wówczas sędzia:

- (v) ostrzega Zawodnika, że w przypadku powtórnego takiego lub podobnego zachowania frejm zostanie przyznany przeciwnikowi; lub
- (vi) przyznaje frejm przeciwnikowi; lub
- (vii) w przypadku szczególnie nagannego zachowania przyznaje mecz przeciwnikowi.

(b) Jeżeli sędzia ostrzegł Zawodnika na podstawie przepisu ppkt. (v.) powyżej, w przypadku ponownego wystąpienia znamion niewłaściwego zachowania sędzia:

- (i) przyznaje frejm przeciwnikowi; lub
- (ii) w przypadku szczególnie nagannego zachowania Zawodnika przyznaje mecz przeciwnikowi.

(c) Jeżeli sędzia przyznał frejm przeciwnikowi Zawodnika na podstawie wyżej opisanych postanowień, w przypadku ponownego niewłaściwego zachowania Zawodnika sędzia zobowiązany jest przyznać przeciwnikowi cały mecz.

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

## **2. Kary (Penalty)**

(a) Jeżeli frejm jest kończony na podstawie przepisów Części 4, wówczas zawodnik, z którego winy to nastąpiło:

- (i) traci frejm; oraz
- (ii) traci wszystkie uzyskane w tym frejmie punkty, a jego przeciwnik otrzymuje dodatkowo punkty stanowiące równowartość wartości punktowej bil pozostałych na stole, przy czym każda bila Czerwona liczona jest za osiem punktów, a każda bila kolorowa nieprawidłowo pozostająca poza stołem traktowana jest tak, jakby znajdowała się na swoim punkcie.

(b) Jeżeli mecz jest kończony na podstawie przepisów Części 4, wówczas zawodnik, z którego winy to nastąpiło:

- (i) traci frejm w sposób opisany w punkcie (a) powyżej; oraz
- (ii) dodatkowo traci wymagane do zakończenia meczu i nierozegrane frejmy, jeśli frejmy mają znaczenie, lub
- (iii) dodatkowo traci pozostałe frejmy, każdy liczony jako 147 punktów, jeśli mają znaczenie punkty sumaryczne.

## **3. Zawodnik oczekujący (Non-striker)**

Kiedy rozgrywający uderza, zawodnik oczekujący powinien unikać stania lub poruszania się w linii jego wzroku. Powinien on siedzieć lub stać w rozsądnej odległości od stołu i unikać wykonywania jakichkolwiek ruchów lub czynności, które mogłyby przeszkadzać rozgrywającemu w grze i zachowaniu koncentracji.

## **4. Nieobecność (Absence)**

W przypadku nieobecności w sali gier, zawodnik oczekujący może wyznaczyć pełnomocnika, reprezentującego jego interesy i w razie potrzeby reklamującego faul. Pełnomocnik taki musi być przedstawiony sędziemu przed opuszczeniem sali gier przez zawodnika oczekującego.

## **5. Poddanie gry (Conceding)**

(a) Zawodnik może poddać grę tylko wtedy, gdy jest rozgrywającym. Przeciwnik ma prawo przyjąć lub odrzucić propozycję poddania, która w przypadku wyboru wariantu kontynuowania gry staje się nieważna.

(b) Jeżeli mają znaczenie punkty sumaryczne i frejm zostaje poddany, wartość punktowa bil pozostałych na stole dodawana jest do punktów strony przeciwnej. W tym przypadku każda bila Czerwona liczona jest za osiem punktów, a każda bila kolorowa nieprawidłowo pozostająca poza stołem traktowana jest tak, jakby znajdowała się na swoim punkcie.

(c) Zawodnik nie może poddać frejma, dopóki nie znajdzie się w potrzebie snookera. Każde naruszenie tej zasady traktowane jest jako niesportowe zachowanie.

## **Część 5. OSOBY OFICJALNE**

### **1. Sędzia przy stole (The Referee)**

(a) Sędzia przy stole powinien:

(i) być jedyną i autorytatywną instancją rozstrzygającą o prawidłowości lub nieprawidłowości gry;

(ii) umieć podejmować decyzje pozwalające na prowadzenie prawidłowej gry w sytuacjach, które nie zostały ujęte w niniejszych Przepisach;

(iii) być odpowiedzialnym za właściwy przebieg gry, zgodny z niniejszymi Przepisami;

(iv) interweniować w przypadku naruszenia Przepisów;

(v) informować zawodnika o kolorze bili, jeśli jest o to proszony; oraz

(vi) czyścić bilę na rozsądną prośbę zawodnika.

(b) Sędzia przy stole nie może:

(i) udzielać odpowiedzi na pytania inne, niż przewidziane w niniejszych Przepisach;

(ii) sygnalizować, że zawodnik znajduje się w sytuacji wskazującej na możliwość popełnienia faulu;

(iii) udzielać rad lub opinii w decydujących momentach gry; oraz

(iv) odpowiadać na pytania dotyczące różnic punktowych.

(c) Jeżeli sędzia przy stole nie widział dokładnie sytuacji wątpliwej, w celu podjęcia właściwej decyzji może zasięgnąć opinii sędziego punktowego, osoby oficjalnej lub innej osoby, mającej lepszą możliwość obserwowania tej sytuacji lub skorzystać z nagrania video, na którym została utrwalona ta sytuacja.

### **2. Sędzia punktowy (The Marker)**

Sędzia punktowy zaznacza zdobywane punkty na tablicy punktowej i asystuje sędziemu przy stole przy wypełnianiu obowiązków sędziego. W razie potrzeby pełni funkcję sekretarza.

### **3. Sędzia sekretarz (The Recorder)**

Sędzia sekretarz prowadzi rejestr podejść, każdego wykonanego zagrania, zaznacza ogłoszone faule, punkty i sumy punktów każdego zawodnika lub strony. Może również prowadzić rejestr brejków.



#### **4. Pomoc osób oficjalnych**

(a) Na życzenie rozgrywającego, sędzia przy stole lub sędzia punktowy mogą, podczas wykonywania przez niego zagrania, przesunąć i trzymać w nowej pozycji źródła światła, jeżeli cienie, powstające przy ich oryginalnej pozycji, utrudniają wykonanie uderzenia.

Dopuszczalne jest, stosownie do okoliczności, pomaganie przez sędziego przy stole lub sędziego punktowego zawodnikom niepełnosprawnym.