

Część 1. WYPOSAŻENIE (EQUIPMENT)

Wymiary podane w nawiasach określają metryczny odpowiednik z dokładnością do milimetra.

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 (nazywana 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.

2. Bile (Balls)

- (a) Komplet bil składa się z piętnastu 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.

3. Kij (Cue)

Kij musi mieć długość nie mniejszą niż 3 stopy (914 mm) oraz nie może odbiegać od ogólnie przyjętych tradycyjnych form i kształtów. Końcówka kija służąca do uderzenia bili rozgrywającej przymocowana jest do węższego końca kija.

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.

Część 2. DEFINICJE (DEFINITIONS)

1. Frejm (Frame)

Frejm w snookerze to okres gry od rozpoczęcia frejma (patrz Część 3 Punkt 3(c)), w którym zawodnicy grają na przemian, aż do zakończenia frejma poprzez:

- (a) przyjęte poddanie frejma przez dowolnego zawodnika; lub
- (b) oznajmienie przez rozgrywającego o zakończeniu frejma, 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
- (c) przyznanie frejma zawodnikowi oczekującemu, 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
- (d) pierwsze wbicie lub naruszenie przepisów, gdy na stole jedyną pozostałą bilą do rozgrywania jest Czarna bila (patrz Część 3 Punkt 4); lub
- (e) przyznanie frejma przez sędziego na podstawie przepisów Części 3 Punkt 14(d)(ii) lub Części 4 Punkt 1(b), 1(d), 3(b) oraz 3(c).

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 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) nakaze 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.

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) Bila biała musi zostać uderzona tylko jeden raz i nie może być pchnięta do przodu. Kończówka kija może przez chwilę pozostawać w kontakcie z bilą białą w momencie uderzenia, kiedy bila wykonuje już ruch do przodu.
- (c) Zagranie jest prawidłowe, jeżeli nie nastąpiło naruszenie niniejszych przepisów.
- (d) Zagranie nie jest zakończone, dopóki:
 - (i) jakakolwiek bila 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 zagranie się zakończyło.
- (e) Zagranie może być bezpośrednie lub pośrednie, to znaczy:
 - (i) zagranie jest bezpośrednie, kiedy bila biała trafia bilę rozgrywaną bez wcześniejszego kontaktu z bandą;
 - (ii) zagranie jest pośrednie, kiedy bila biała ma co najmniej jeden kontakt z bandą przed trafieniem bili rozgrywanej.

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

Wbicie ma miejsce, jeżeli bila 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 zagranium, w którym został ogłoszony faul, nie jest nazywane wbijaniem.

8. Brejk (Break)

Brejk jest sumą punktów uzyskanych przez zawodnika wskutek wykonanych wbić w kolejnych zagraniach podczas jednego podejścia.

9. Pozycja w ręce (In-hand)

- (a) Bila biała 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) popełnienia 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.

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, wpadnięcia 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 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 bila do rozgrywania, którą rozgrywający wskazuje sędziemu lub deklaruje (słownie) 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 inną niż bila rozgrywana, którą rozgrywający deklaruje jako bilę rozgrywaną, kiedy znajduje się w pozycji snooker po faulu przeciwnika (patrz Część 3 Punkt 12).

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.

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

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

16. Punkty karne (Penalty Points)

Punkty karne dodawane są do punktacji przeciwnika po każdym naruszeniu 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 przesłaniane przez bilę lub bile nierozgrywane. Jeśli jedna lub więcej bil rozgrywanych może być trafiona w obu punktach skrajnych bez bycia przesłoniętą w linii prostej przez bilę nierozgrywaną, wówczas 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 tak, jak to opisano powyżej, przy wzięciu pod uwagę wszystkich możliwych położeni bili białej, tj. pola "D" wraz z liniami ograniczającymi.
- (b) Jeżeli bila rozgrywana jest przesłaniana przez więcej niż jedną bilę nierozgrywaną, to:
 - (i) bila najbliższa bili białej uznawana jest 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, a bila biała jest przesłaniana wobec różnych bil 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.

18. Punkt zajęty (Spot Occupied)

Punkt wyznaczony uznaje się za zajęty, jeżeli bila nie może być na nim ustawiona bez dotykania 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, z wyjątkiem chwilowego pozostawania w kontakcie z 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.

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

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.

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.

Część 3. ZASADY GRY (THE GAME)

1. Opis gry (Description)

Snooker może być rozgrywany przez dwóch lub więcej zawodników grających niezależnie lub jako strony. Ogólne zasady gry zostały ujęte w poniższych Punktach 1(a) do 1(h):

- (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 punktu każda i sześciu bil kolorowych: Żółtej o wartości 2 punktów, Zielonej - 3 punktów, Brązowej - 4 punktów, Niebieskiej - 5 punktów, Różowej - 6 punktów i Czarnej 7 - punktów.
- (b) Zdobywanie punktów w kolejnych zagraniach podczas podejścia danego zawodnika realizowane jest przez przemienne wbijanie bil Czerwonych i kolorowych, z bilą kolorową po ostatniej bili Czerwonej na stole włącznie, a następnie wbijanie bil kolorowych w rosnącej kolejności ich wartości.
- (c) Punkty zdobyte w zagranii dodawane są do punktacji rozgrywającego.
- (d) Punkty karne za naruszenie przepisów dodawane są do punktacji 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(d)(ii) lub Części 4 Punkt 1(b), 1(d), 3(b) oraz 3(c).
- (g) Zwycięzcą meczu jest zawodnik lub strona:
 - (i) wygrywający więcej frejmów lub wymaganą liczbę frejmów;
 - (ii) uzyskujący największą ogólną liczbę punktów, jeżeli zostało ustalone, że liczba zdobytych punktów decyduje o zwycięstwie w meczu; lub
 - (iii) któremu przyznano mecz na podstawie przepisów Części 4 Punkt 1(c) oraz 1(d).
- (h) Zwycięzcą rozgrywki jest zawodnik lub strona wygrywający więcej meczów lub, jeżeli mają znaczenie punkty sumaryczne, uzyskujący najwyższą liczbę punktów.

2. Ustawienie bil (Position of Balls)

- (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 środkowej podłużnej linii stołu ponad Punktem Różowym, z pozostawieniem możliwości ustawienia na nim bili Różowej jak najbliżej bil Czerwonych, ale bez dotykania ich, 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), a frejm uznaje się 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 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.

Konsultacja rozpoczyna się w momencie podjęcia decyzji o przywróceniu pozycjonera lub bili na poprzednią pozycję.

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.

- (a) Ustalona tak kolejność gry pozostaje zachowana 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 polu gry i wejdzie w kontakt z końcówką kija, zarówno:
 - (i) w wykonanym zagraniu; jak i
 - (ii) podczas określania kierunku uderzenia bili białej.
- (d) Jeżeli frejm został rozpoczęty przez niewłaściwego zawodnika lub stronę:
 - (i) jeżeli zostało wykonane tylko jedno zagranie i nie nastąpiło naruszenie przepisów, frejm zostanie ponownie rozpoczęty prawidłowo, bez nałożenia kary; lub
 - (ii) jeżeli zostało wykonane kolejne zagranie lub nastąpiło naruszenie przepisów podczas pierwszego zagrania lub tuż po jego zakończeniu, frejm będzie kontynuowany, jednakże kolejny frejm zostanie rozpoczęty zgodnie z kolejnością ustaloną w meczu, czyli jeden zawodnik lub strona otworzy trzy frejmy z rzędu; lub
 - (iii) w przypadku powstania sytuacji bez wyjścia (patrz Część 3 Punkt 17) frejm zostanie rozpoczęty ponownie przez właściwego zawodnika lub stronę.
- (e) Zagranie jest prawidłowe, jeżeli nie nastąpiło naruszenie przepisów opisanych w Części 3 Punkt 11.
- (f) Obowiązkiem rozgrywającego jest upewnienie się, że wszystkie przedmioty lub przyrządy pomocnicze użyte podczas podejścia lub poprzednich podejść zostały usunięte ze stołu.
- (g) W pierwszym zagraniu każdego podejścia, dopóki wszystkie bile Czerwone nie zostaną wbite, bilą rozgrywaną jest bila Czerwona lub wolna bila deklарowana jako bila Czerwona. Wartość każdej bili Czerwonej, lub wolnej bili deklарowanej jako bila Czerwona, wbitej w tym samym zagraniu jest zaliczana.
- (h)
 - (i) Jeżeli bila Czerwona lub wolna bila deklарowana jako bila Czerwona zostanie wbita, ten sam zawodnik wykonuje następne zagranie, 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. Po wbiciu ostatniej bili Czerwonej rozgrywana jest bila kolorowa.
 - (iii) Bile kolorowe zostają bilami rozgrywanymi w rosnącej kolejności ich wartości zgodnie z przepisem Części 3 Punkt 1(a). Jeżeli kolejna bila kolorowa zostanie ostatecznie wbita, ten sam zawodnik wykonuje następne zagranie, w którym bilą rozgrywaną jest kolejna bila kolorowa. Wyjątkiem jest przypadek opisany w Części 3 Punkt 4.
 - (iv) W przypadku, gdy rozgrywający będąc w trakcie realizowania brejka wykona następne zagranie, kiedy wszystkie bile znieruchomiały, jednakże sędzia nie zakończył jeszcze ustawiania bili kolorowej, wartość bili kolorowej nie zostanie zaliczona rozgrywającemu i zastosowanie będą miały przepisy Części 3 Punkt 11(a)(i) lub 11(b)(i).
- (i) Bile Czerwone, które zostaną wbite, wpadną do kieszeni lub zostaną 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 przewidziane są w Części 3 Punkty 2(c)(ii), 3(k), 9, 10(i), 14(b), 14(e), 15, 16, 20(b) oraz Części 5 Punkt 1(a)(i).
- (j) Jeżeli rozgrywający w wykonanym zagraniu nie wbije żadnej bili, powinien niezwłocznie odejść od stołu. W przypadku, gdyby popełnił faul będąc przy stole lub w trakcie odchodzenia od stołu, zostanie ukarany zgodnie z przepisem Części 3 Punkt 11. Następne zagranie wykonywane jest z miejsca, w którym bila biała znieruchomiała na polu gry lub z pozycji w ręce, jeżeli bila biała

opuściła pole gry, z wyjątkiem sytuacji gdy biała bila jest ustawiana na stole tak, jak to opisano w Części 3 Punkt 10(i) oraz 14(e).

- (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 bilę białą 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.
- (m) Jeżeli jakakolwiek bila wpadnie do kieszeni, a następnie powróci na pole gry, nie uznaje się, że została wbita lub wpadła do kieszeni. Rozgrywający nie ma prawa do odwołania w tym przypadku.

4. Zakończenie Frejma, Meczu i Rozgrywki (End of Frame, Game or Match)

- (a) Jeżeli na stole jedyną pozostałą bilą do rozgrywania jest Czarna bila, jej pierwsze wbicie lub naruszenie przepisów kończy frejm. Wyjątkiem jest, gdy spełnione są jednocześnie obydwa wymienione warunki:
 - (i) zawodnicy mają jednakową liczbę zdobytych punktów; oraz
 - (ii) sumaryczne punkty nie mają znaczenia.
- (b) Jeżeli obydwa warunki wymienione w Punkcie 4(a) są spełnione, wówczas:
 - (i) bila Czarna ustawiana jest na Punkcie Czarnym;
 - (ii) zawodnicy losują kolejność gry;
 - (iii) kolejny zawodnik gra z pozycji biała w ręce;
 - (iv) pierwsze wbicie lub naruszenie przepisów kończy frejm.
- (c) Jeżeli zwycięzcę meczu lub rozgrywki wskazać mają punkty sumaryczne i punkty sumaryczne mają jednakową wartość po zakończeniu ostatniego frejma, zawodnicy grający tego frejma postępują według procedury nazywanej dogrywką na ponownie ustawionej Czarnej bili, tak jak to opisano w Punkcie 4(b) powyżej.

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

Aby wykonać zagranie 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.

6. Uderzenie dwóch bil jednocześnie (Hitting Two Balls Simultaneously)

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

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).

- (a) Zawodnik nie ponosi odpowiedzialności za błędy sędziego związane z nieprawidłowym ustawieniem bil na stole.
- (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 następane zagranie.
- (c) Jeżeli zagranie zostało wykonane z bilą lub bilami ustawionymi nieprawidłowo, są one w kolejnych zagraniach 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 zagranie 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.
- (e) Jeżeli bila kolorowa ma być ustawiona na swoim punkcie wyznaczonym i punkt ten jest zajęty, należy ją ustawić na najwyższym wolnym punkcie wyznaczonym.
- (f) Jeżeli do ustawienia jest więcej niż jedna bila kolorowa i ich punkty wyznaczone są zajęte, pierwszeństwo w ustawieniu ma bila o wyższej wartości.
- (g) Jeżeli wszystkie punkty wyznaczone są zajęte, bile kolorowe ustawia się możliwie najbliżej własnych punktów wyznaczonych; pomiędzy punktem własnym a najbliższą częścią Górnej Bandy.
- (h) W przypadku bil Różowej i Czarnej, jeżeli zajęte są wszystkie punkty wyznaczone, oraz przestrzeń pomiędzy własnymi punktami wyznaczonymi a najbliższą częścią Górnej Bandy, bile ustawia się na środkowej podłużnej linii stołu możliwie najbliżej własnych punktów wyznaczonych.
- (i) We wszystkich przypadkach ustawiana bila kolorowa nie może dotykać innej bili.
- (j) Bila kolorowa, by została uznana za ustawioną prawidłowo, musi być ustawiona na 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 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.

- (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 bilę nierozgrywaną, sędzia, jeżeli jest pytany, czy bile dotykają się, wyjaśni sytuację.
- (e) Jeżeli bila biała dotyka jednocześnie bilę rozgrywaną i nierozgrywaną, sędzia wskazuje tylko bilę rozgrywaną jako BILĘ STYCZNĄ. Jeżeli rozgrywający zapyta sędziego, czy bila biała dotyka również bilę nierozgrywaną, 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 niebędąca w dotyku z bilą białą w momencie sprawdzania przez sędziego, później wchodzi w kontakt z bilą białą przed wykonaniem zagrania, pozycja bil na stole musi być poprawiona przez sędziego, zgodnie z jego uznaniem. Przepis ten ma zastosowanie również w sytuacji, gdy pierwotnie bila była w dotyku z bilą białą, a podczas ponownego sprawdzenia sędzia nie stwierdził styczności bil. Również w tej sytuacji pozycje bil muszą być poprawione przez sędziego, zgodnie z jego uznaniem.

9. Bila na krawędzi kieszeni (Ball on Edge of Pocket)

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 przepisów mogło nastąpić, ale dotyczyło bili, która wpadła do kieszeni), wszystkie bile ustawiane są w 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 przewidziana w Części 3 Punkt 11, bile ustawiane są w poprzednich pozycjach i następny zawodnik ma do dyspozycji opcje jak po faulu.
 - (c) Jeżeli bila balansuje chwilę na krawędzi kieszeni, a następnie do niej wpada, uznaje się, że została wbita lub wpadła do kieszeni i nie jest ustawiana w poprzedniej pozycji.
- Konsultacja rozpoczyna się w momencie podjęcia decyzji o przywróceniu bil na poprzednie pozycje.

10. Faule (Fouls)

Jeżeli popełniony zostanie faul, sędzia bezzwłocznie ogłasza FAUL.

- (a) Jeżeli rozgrywający nie wykonał zagrania, jego podejście kończy się i sędzia ogłasza wysokość 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 ustawiona na punkcie wyznaczonym, pozostaje w tej pozycji, jeżeli jednak znajduje się 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, która wpadnie do kieszeni w zagraniu, w którym został ogłoszony faul.
- (f) Następne zagraniem wykonywane jest z miejsca, w którym bila biała ostatecznie znieruchomiła na polu gry lub z pozycji w ręce, jeżeli bila biała opuściła pole gry.
- (g) Jeżeli w tym samym zagraniu popełniono więcej niż jeden faul, nakładana jest kara za najwyżej karany faul.
- (h) Zawodnik popełniający faul:
 - (i) otrzymuje karę przewidzianą w Części 3 Punkcie 11; oraz
 - (ii) musi wykonać następne zagraniem, jeżeli ponowna gra zostanie nakazana przez zawodnika oczekującego.
- (i) Jeżeli rozgrywający fauluje dowolną bilę podczas przygotowywania się do zagraniem, 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 bilą Czerwoną, jeśli bila Czerwona była bilą rozgrywaną;
 - (ii) rozgrywaną bilą kolorową, jeśli bil Czerwonych nie ma już na stole;
 - (iii) bilą kolorową według wyboru rozgrywającego, jeżeli bila 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 zagraniem, chyba że zostanie popełniony faul z udziałem bili białej, gdy nie jest ona w posiadaniu rozgrywającego.

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 zagraniem zanim sędzia zakończył ustawianie bili kolorowej wbitej jako wolna bila;
 - (ii) uderzenie bili białej więcej niż jeden raz podczas wykonywanego zagraniem;
 - (iii) wykonanie zagraniem, gdy zawodnik nie dotyka podłogi stopą;
 - (iv) wykonanie zagraniem poza kolejnością w grze z udziałem czterech zawodników;
 - (v) nieprawidłowa gra z pozycji w ręce, włączając w to zagraniem 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 zagraniem, gdy jakakolwiek bila znajduje się jeszcze w ruchu;
 - (ii) wykonania zagraniem zanim sędzia zakończył ustawianie bili kolorowej, która nie była wbite 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 zagraniach;
 - (iv) używa innej bili niż bila biała jako bili rozgrywającej w dowolnym zagraniu 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.

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).

- (a) Jeżeli zawodnik, na którego przypada kolejność gry, decyduje się wykonać zagranie, wówczas:
 - (i) Może zadeklarować dowolną bilę jako bilę rozgrywaną, jednakże bila rozgrywana nie może zostać zadeklarowana jako wolna bila;
 - (ii) bila deklarowana jako wolna bila nabiera znaczenia i wartości bili rozgrywanej, jednak po wbiciu jest ustawiana na swoim punkcie wyznaczonym.
- (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.
- (c) Jeżeli bila deklarowana jako wolna bila zostanie wbita, ustawiana jest na swoim punkcie wyznaczonym i zaliczana jest wartość bili rozgrywanej.
- (d) Jeżeli bila rozgrywana zostanie wbita, po pierwszym kontakcie bili białej z bilą deklarowaną jako wolna bila lub jednocześnie z bilą deklarowaną i rozgrywaną, bila rozgrywana jest zaliczana i pozostaje w kieszeni.
- (e) Jeżeli zostaną wbite obydwie bile, bila deklarowana jako wolna bila i bila rozgrywana, zaliczana jest tylko bila rozgrywana, chyba że bilą rozgrywaną jest bila Czerwona, kiedy zaliczana jest każda wbita bila. W takim przypadku bila deklarowana jako wolna bila ustawiana jest ponownie na swoim punkcie wyznaczonym, a bila rozgrywana pozostaje w kieszeni.
- (f) Jeżeli zawodnikowi faulującemu nakazano ponowną grę lub zostało nakazane odtworzenie sytuacji (patrz Część 3 Punkt 10(i), 14(b), 14(e) oraz 16)), ogłoszenie wolnej bili traci ważność.

13. Ponowna gra (Play Again)

Jeśli zawodnik nakaze przeciwnikowi ponowną grę po faulu lub nakaze odtworzenie sytuacji po ogłoszeniu faulu lub FAULU I CHYBIENIA, nakaz taki nie może być cofnięty. Zawodnik faulujący, któremu nakazano ponowną grę, ma prawo:

- (a) zmienić swój zamiar co do tego:
 - (i) jakie zagranie chce wykonać; oraz
 - (ii) którą bilę rozgrywaną zamierza trafić pierwszym uderzeniem;
- (b) do zaliczenia punktów za wbitą lub wbite bile.

14. Faul i chybiecie (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 zagrania, a sędzia jest przekonany, że chybiecie 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.
- (b) Po ogłoszeniu FAULU I CHYBIENIA następny zawodnik może 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 zagraniem, 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 bilą rozgrywaną była bila kolorowa po wbiciu bili Czerwonej, lub wolnej bili deklarowanej i wbitej jako bila Czerwona.
- (c) Jeżeli rozgrywający, wykonując zagranie, nie trafia pierwszym uderzeniem bili rozgrywanej, a istnieje wolna ścieżka od bili rozgrywającej, umożliwiająca trafienie w linii prostej jakiegokolwiek części jakiegokolwiek bili, która jest lub może być bilą rozgrywaną, sędzia ogłasza FAUL I CHYBIENIE, chyba że ma miejsce sytuacja opisana w Części 3 Punkt 14(a)(i).
- (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 zagranu 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 bilą 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.
- (f) Jeżeli po ogłoszeniu FAULU I CHYBIENIA nakazano grę z poprzedniej pozycji, konsultacja rozpoczyna 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 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 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.

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.

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 należy do tego samego zawodnika.

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

- (a) W meczu z udziałem czterech zawodników (gdzie czterech zawodników stanowi dwie dwuosobowe strony) każda ze stron rozpoczyna kolejne frejmy na zmianę. Kolejność gry ustalana jest na początku każdego frejma i musi być zachowana do końca frejma.
- (b) Zawodnicy mogą zmieniać kolejność gry na początku każdego kolejnego frejma.
- (c) Jeżeli po faulu została nakazana ponowna gra, kolejne zagranie należy do zawodnika, który spowodował faul, a kolejność gry zostaje zachowana. Jeśli faul został ogłoszony za wykonanie zagrania poza kolejnością, wówczas partner faulującego może zostać pozbawiony swojego podejścia, w zależności od tego, czy faulującemu zostanie nakazana ponowna gra.
- (d) Do zakończenia frejma mają zastosowanie przepisy Części 3 Punkt 4. Jeżeli zachodzi konieczność rozegrania dogrywki na ponownie ustawionej Czarnej bili, strona wykonująca pierwsze zagranie wybiera, który z zawodników wykona to zagranie. Dalsza kolejność gry musi być zachowana jak w całym frejmie.
- (e) Partnerzy mogą naradzać się lub komunikować podczas frejma, ale nie wtedy, gdy jeden z nich jest rozgrywającym i znajduje się przy stole, dopóki nie zakończy swojego podejścia.

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

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).

20. Użycie przyrządów pomocniczych (Use of Ancillary Equipment)

Rozgrywający jest odpowiedzialny za ułożenie na stole i usunięcie ze stołu wszelkich używanych przyrządów pomocniczych.

- (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 spowoduje dotknięcie bili lub bil przez rozgrywającego, nie zostanie ogłoszony faul. W razie konieczności sędzia ustawia poruszone bile w poprzedniej pozycji, zgodnie z przepisem Części 3 Punkt 15 i rozgrywający, jeżeli jest w trakcie realizowania brejka, kontynuuje go bez ponoszenia kary.

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.
- (b) Jeżeli gra toczy się bez sędziego, rolę sędziego może pełnić przeciwnik lub strona przeciwna.

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 Punktu 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.

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 w meczu lub rozgrywce, 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.
- (c) Jeżeli w rozgrywce lub meczu mają znaczenie punkty sumaryczne i frejm zostanie poddany, wartość punktowa bil pozostałych na stole dodawana jest do punktacji strony przeciwnej. W takim przypadku każda bila Czerwona liczona jest jako osiem punktów, a każda bila kolorowa nieprawidłowo pozostająca poza stołem traktowana jest tak, jakby znajdowała się na punkcie wyznaczonym.

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.

4. Kara (Penalty)

- (a) Jeżeli frejm jest zakończony na podstawie przepisów Części 4, wówczas zawodnik, z którego winy to nastąpiło:
- (i) traci frejm; oraz
 - (ii) jeżeli w rozgrywce lub meczu mają znaczenie punkty sumaryczne, traci wszystkie zdobyte punkty, a jego przeciwnik otrzymuje dodatkowo punkty stanowiące równowartość wartości punktowej bil pozostałych na stole, przy czym każda bila Czerwona liczona jest jako osiem punktów, a każda bila kolorowa nieprawidłowo pozostająca poza stołem traktowana jest tak, jakby znajdowała się na punkcie wyznaczonym.

- (b) Jeżeli mecz jest zakończony na podstawie przepisów Części 4, wówczas zawodnik, z którego winy to nastąpiło:
- (i) traci frejm; oraz
 - (ii) dodatkowo traci wymagane do zakończenia meczu i nierozegrane frejmy, jeśli frejmy mają znaczenie; lub
 - (iii) dodatkowo traci pozostałe frejmy, a każdy liczony jest jako 147 punktów, jeżeli mają znaczenie punkty sumaryczne.

5. Zawodnik oczekujący (Non-striker)

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

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.

7. Nieobecność (Absence)

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

Część 5. OSOBY OFICJALNE (THE OFFICIALS)

1. Sędzia przy stole (The Referee)

- (a) Sędzia przy stole powinien:
- (i) podejmować decyzje pozwalające na prowadzenie gry zgodnej z zasadami fair play w sytuacjach, które nie zostały ujęte w niniejszych przepisach;
 - (ii) być odpowiedzialnym za właściwy przebieg rozgrywki, zgodny z niniejszymi przepisami;
 - (iii) interweniować w przypadku naruszenia przepisów;
 - (iv) informować zawodnika o kolorze bili lub jej pozycji, jeśli jest o to proszony; oraz
 - (v) 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 spowodowania naruszenia przepisów;
 - (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 wideo, na którym utrwalono tę sytuację.

2. Sędzia punktowy (The Marker)

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

3. Sędzia sekretarz (The Stroke Recorder)

Sędzia sekretarz rejestruje każde wykonane zagranie lub naruszenie przepisów oraz sumy punktów każdego zawodnika lub strony. Może również prowadzić rejestr brejków i ostrzeżeń.

4. Pomoc osób oficjalnych (Assistance by Officials)

- (a) Na życzenie rozgrywającego, podczas wykonywanego przez niego zagrania, sędzia przy stole lub sędzia punktowy mogą przesunąć i przytrzymać w nowej pozycji źródła światła, jeżeli cienie powstające przy ich wcześniejszej pozycji utrudniają wykonanie uderzenia.
- (b) Dopuszczalne jest, stosownie do okoliczności, pomaganie przez sędziego przy stole lub sędziego punktowego zawodnikom niepełnosprawnym.

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

Z zastrzeżeniem poniższych modyfikacji, w grze w odmianie Shoot Out zastosowanie mają oficjalne przepisy gry w snookera.

Odliczanie (Timing)

1. Każdy mecz rozgrywany jest w systemie gry z ograniczeniem czasowym do 10 minut. Zegar meczu rozpoczyna odliczanie w momencie wykonania zagrania otwierającego.
2. Zegar zagrania zostaje uruchomiony przez sędziego czasowego w porozumieniu z sędzią przy stole. Zegar zostaje zatrzymany w momencie, gdy rozgrywający uderzy bilę białą.
3. Ograniczenia czasowe:
 - (i) Podczas pierwszych pięciu minut meczu zagranie musi rozpocząć się maksymalnie w ciągu 15 sekund.
 - (ii) Podczas ostatnich pięciu minut meczu zagranie musi rozpocząć się maksymalnie w ciągu 10 sekund.Przekroczenie wyznaczonego czasu spowoduje ogłoszenie faulu czasowego.
4. Sędzia czasowy uruchamia zegar zagrania, gdy:
 - (i) wszystkie bile znieruchomieją oraz wymagane bile zostaną ustawione na stole; lub
 - (ii) sędzia ogłosi punkty związane z zagraniem; lub
 - (iii) po naruszeniu przepisów, sędzia przekaże bilę białą rozgrywającemu lub pozostawi ją na polu gry.
5. Jeżeli sędzia przy stole potrzebuje więcej czasu na podjęcie decyzji, może powiadomić sędziego czasowego o wstrzymaniu, a następnie uruchomieniu zegara, zarówno zegara zagrania, jak i zegara meczu.
6. Jeżeli sędzia nie jest w stanie podjąć ostatecznej decyzji lub sędzia punktowy informuje go o konieczności weryfikacji ostatniego zagrania, sędzia może skorzystać z nagrania wideo, na którym utrwalono tę sytuację, w celu weryfikacji swojej decyzji. Wówczas sędzia informuje sędziego czasowego, aby wstrzymał zegar meczu, a proces weryfikacji zostaje przeprowadzony przy stanowisku sędziego punktowego, podczas gdy zawodnicy pozostają przy stole. Jeśli weryfikacja nie została przeprowadzona przed wykonaniem kolejnego zagrania, uznaje się, że decyzja została podjęta prawidłowo.

7. Jeżeli zawodnik ma powód, aby zakwestionować decyzję sędziowską, zegar zagrana nie zostanie wstrzymany, chyba że sędzia uzna to za konieczne. Wówczas sędzia ogłasza CZAS, a odliczanie czasu na wykonanie zagrana zostaje wstrzymane i następnie wznowione lub ponowione na polecenie sędziego.
8. Jeżeli zawodnik poprosi sędziego o wyczyszczenie bili, zegar zagrana nie zostanie wstrzymany, chyba że sędzia uzna to za konieczne. Wówczas sędzia ogłasza CZAS, a odliczanie czasu na wykonanie zagrana zostaje wstrzymane i następnie wznowione na polecenie sędziego.
9. W przypadku nieprawidłowego działania zegara, zarówno zegara zagrana, jak i zegara meczu, wszelkie decyzje należą do sędziego i są ostateczne.

Sposób gry (Mode of Play)

10. O kolejności gry decyduje rozgrywka o rozbicie. Obaj zawodnicy uderzają jednocześnie bilę rozgrywającą, każdą z Linii Bazy w kierunku Górnej Bandy, tak aby odbiła się z powrotem w kierunku Bazy. Zawodnik, którego bila zdaniem sędziego, znieruchomiła bliżej Dolnej Bandy, wygrywa rozgrywkę o rozbicie i decyduje, kto wykona zagranie otwierające. Podczas rozgrywki o rozbicie bila rozgrywająca może uderzyć tylko Górną lub Dolną Bandę. Zawodnik, którego bila uderzy boczną bandę, przegrywa rozgrywkę o rozbicie.
11. Zagranie rozpoczęte w wyznaczonym czasie uznaje się za prawidłowe, niezależnie od upływu wyznaczonego czasu, a wszystkie związane z nim zdobyte punkty lub punkty karne brane są pod uwagę.
12. W przypadku sytuacji bez wyjścia nie jest dozwolone powtórzenie meczu. Zawodnicy odpowiadają za rozwiązanie sytuacji w wyznaczonym czasie.
13. W przypadku, gdy na stole jedyną pozostałą bilą do rozgrywania jest Czarna bila, pierwsze wbicie lub naruszenie przepisów kończy mecz, nawet jeżeli zawodnicy mają jednakową liczbę zdobytych punktów.
14. Jeżeli po zakończeniu meczu zawodnicy mają jednakową liczbę zdobytych punktów, rozpoczyna się dogrywka na ponownie ustawionej Niebieskiej bili. Niebieska bila ustawiana jest na swoim punkcie wyznaczonym, a bila rozgrywająca musi być zagrywana z pola "D". Zawodnik, który wygrał rozgrywkę o rozbicie decyduje, kto wykona pierwsze zagranie. Zawodnicy grają na przemian, dopóki jeden z nich nie wbije Niebieskiej bili więcej razy niż przeciwnik, przy takiej samej liczbie prób. Niebieska bila musi być wbijana bezpośrednio do kieszeni, a zatem spowodowanie kontaktu Niebieskiej bili z jakąkolwiek częścią bandy inną, niż narożnik wybranej kieszeni, będzie zagranem niepunktowanym.

Faule (Fouls)

15. Po każdym faulu bila rozgrywająca znajduje się w pozycji w ręce. Oznacza to, że może być ustawiona w dowolnym miejscu na polu gry, a kolejny rozgrywający nie może nakazać faulującemu ponownej gry. Zegar zagrana rozpoczyna odliczanie od momentu, w którym rozgrywający odebrał bilę białą od sędziego.
16. Niewykonanie zagrana w wyznaczonym czasie spowoduje ogłoszenie faulu czasowego. Na faulującego zostanie nałożona kara o wartości pięciu punktów karnych lub o wartości bili rozgrywanej, jeżeli jest wyższa, a kolejny zawodnik odbiera bilę białą od sędziego i gra z pozycji biała w ręce.
17. W każdym zagranem co najmniej jedna bila musi uderzyć bandę lub wpaść do kieszeni. Naruszenie tej zasady spowoduje ogłoszenie faulu, na faulującego zostanie nałożona kara o wartości pięciu punktów karnych lub o wartości bili rozgrywanej, jeżeli jest wyższa, a kolejny zawodnik odbiera bilę białą od sędziego i gra z pozycji biała w ręce.
18. Jeżeli po faulu przeciwnika zawodnik nie jest w stanie odebrać bili rozgrywającej od sędziego, sędzia pozostawia bilę białą na stole, a zegar zagrana rozpoczyna odliczanie. Wówczas zawodnik

odbiera bilę białą ze stołu i ustawia ją w dowolnym miejscu na polu gry, ale zagranie musi rozpocząć się w wyznaczonym czasie.

Inne zasady (Other rules)

19. Przepisy Części 3 Punkt 12 (Pozycja snooker po faulu), Punkt 13 (Ponowna gra) oraz Punkt 14 (Faul i Chybiecie) nie mają zastosowania.
20. Jeżeli czynniki zewnętrzne rozpraszają uwagę zawodnika podczas wykonywania zagrania, sędzia będzie miał możliwość wstrzymania i ponownego uruchomienia zegara, zarówno zegara zagrania, jak i zegara meczu. W dowolnym momencie sędzia może ogłosić CZAS, a odliczanie czasu na wykonanie zagrania zostanie wstrzymane i następnie wznowione lub ponowione na polecenie sędziego.

Etykieta gry (Etiquette)

21. Ze względu na ograniczenia czasowe, zawodnik oczekujący nie będzie uznawany za naruszającego etykietę gry, jeżeli w oczekiwaniu na swoje podejście pozostanie bliżej stołu niż zwykle, jednakże nie na linii wzroku rozgrywającego.

Sędzia (Referee)

22. Sędzia przy stole jest sędzią rozstrzygającym, a jego decyzja jest ostateczna. Jeżeli jakakolwiek potencjalna sytuacja nie została ujęta w niniejszych przepisach, zastosowanie będzie mieć decyzja sędziego, która w stosownych przypadkach ustanowi precedens.